GRATUITA

Junio 2014 N 45

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/




REVISTA DE VIDEOJUEGOS

PREVIEW

SACRED 3

QUIEN POSEA EL CORAZÓN DE ANCARIA DECIDIRÁ EL DESTINO DEL MUNDO

ANALISIS

THE ELDER SCROLLS ONLINE

THE ELDER SCROLLS SE PASA AL MUNDO DE LOS MMO

Wolfenstein®

THE NEW ORDER

¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?

• FAR CRY 4 • LIBROJUEGOS • YU-GI-OH! ZEXAL • LA TIERRA MEDIA: LAS SOMBRAS DE MORDOR

# EDITORIAL

**DIRECTOR**
BIBIANO RUIZ

**COORDINADOR**
JOSE ALCARAZ

**DISEÑO**
CRISTINA USERO
*DISEÑO Y MAQUETACION*

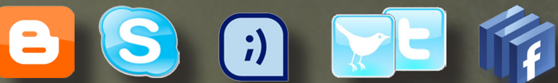
JAUME FONT
*TIRA CÓMICA*

**REDACCION:**
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
ALEJANDRO JIMENEZ
RAUL MARTIN
RAMON GOMEZ

**COLABORAN:**
CARMEN RUIZ
PEDRO GARCIA
DIEGO CORISCO

## TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS CON CREATIVE FUTURE JUNIO 2014



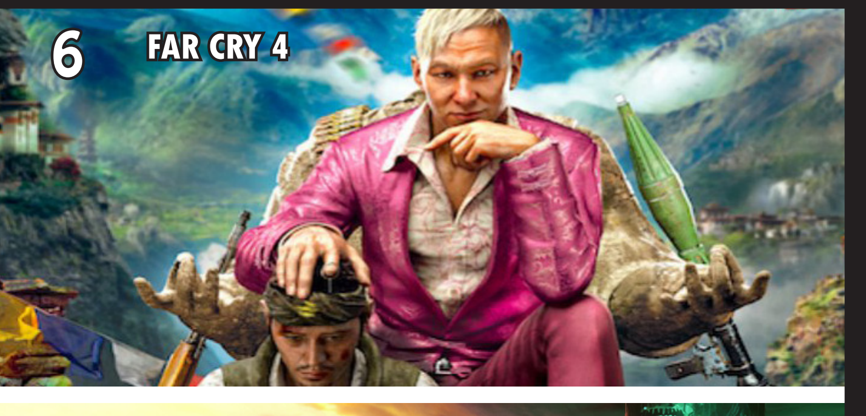

Que cerca tenemos el E3, la feria más importante de videojuegos del mundo. El año pasado ya nos sorprendimos y disfrutamos con las presentaciones de las nuevas consolas que hoy ya tenemos en el mercado pero que aún vemos con un catálogo no tan extenso como desearíamos por lo que este año será otra edición del E3 más que esperada. Este año para que podáis ver lo que presenten de forma más inmediata vamos a publicar lo que ocurra en cada presentación del E3 en nuestro blog, después del directo, aunque ya podéis ver el listado de videojuegos que se esperan, las horas a las que se emitirá cada conferencia y además el enlace para verlas.

No os lo comentamos el mes pasado pero la revista cuenta ahora con una serie de reformas que se verán ampliadas en los próximos números, las cuales ya os iremos contando. Las más novedosas es la incorporación de la sección BETA donde os contamos todo sobre las betas del momento y PREVIEW una fusión entre las secciones de Especiales y Avances para daros más información de los juegos que van a salir.

Un saludo a todos.

**Bibiano Ruiz**
**Director de Creative Future**

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com
















# PREVIEWS



# REPORTAJES

# ANALISIS



# SECCIONES





















# FARCRY 4

# RESERVA EL JUEGO NORMAL Y LLÉVATE UNA EDICIÓN LIMITADA POR EL MISMO PRECIO

**El pasado 15 de mayo Ubisoft anuncio la esperada nueva entrega de la franquicia Far Cry, que será el cuarto juego de la serie, que según ellos mismos ofrecerá la experiencia de Far Cry más amplia e inmersiva hasta la fecha.**

Esta vez el viaje nos llevará a Kyrat, una impresionante, peligrosa y salvaje región de la cordillera del Himalaya, luchando contra el régimen de un rey déspota que se ha elegido a sí mismo. Utilizando una gran variedad de armas y vehículos, los jugadores escribirán su propia historia recorriendo un exótico escenario de mundo abierto.

El desarrollo de Far Cry 4 está siendo dirigido desde Ubisoft Montreal en colaboración con Red Storm Entertainment, un estudio de Ubisoft, Ubisoft Toronto, Ubisoft Shanghái y Ubisoft Kiev. Aquí os traemos unas declaraciones de Ubisoft:

“Después del éxito de Far Cry 3, queríamos que la franquicia subiera de nivel una vez más, creando un juego que sorprenda a los jugadores y supere con creces las expectativas de los fans”, ha dicho Dan Hay, Productor ejecutivo. “Gracias a un escenario de juego único, tenemos la sensación de que Far Cry 4 destacará



# UN JUEGO MÁS AMPLIO E INMERSIVO QUE SUS PREDECESORES

como uno de los mejores shooters en primera persona, estamos deseando poder revelar más información del juego en los próximos meses".

Pocos son los detalles que se han desvelado de este juego, ya que quieren reservarlo para el E3, pero lo que si podemos deciros de momento es que los clientes que reserven Far Cry 4 recibirán una actualización gratuita a la Edición Limitada que incluirá Hurk's Redemption, un pack de tres misiones para un jugador repletas de acción y protagonizadas por el popular personaje Hurk, conocido por los contenidos descargables de Far Cry 3. La Edición Limitada incluirá tam-

>>


HOW'S MY INSANITY
PLAY
VAAS
YOU ARE
FUCK YOU!
TELL YOU THE DEFINITION
ME
KILL ME
BROTHER
HATE
FRIENDS
MOTHERFUCKER
I AM YOU
IS ONLY A GAME

PLATAFORMAS: PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ






bién el fusil de pesca característico de Hurk, llamado "El Empalador". Además el juego saldrá para PS3 y 4, para Xbox 360 y One, así como para PC el 20 de noviembre y ya se puede reservar en las tiendas y superficies comerciales más importantes y en Uplay.




# ÚNETE CON HASTA CUATRO AMIGOS PARA ACABAR CON ZANE ASHEN

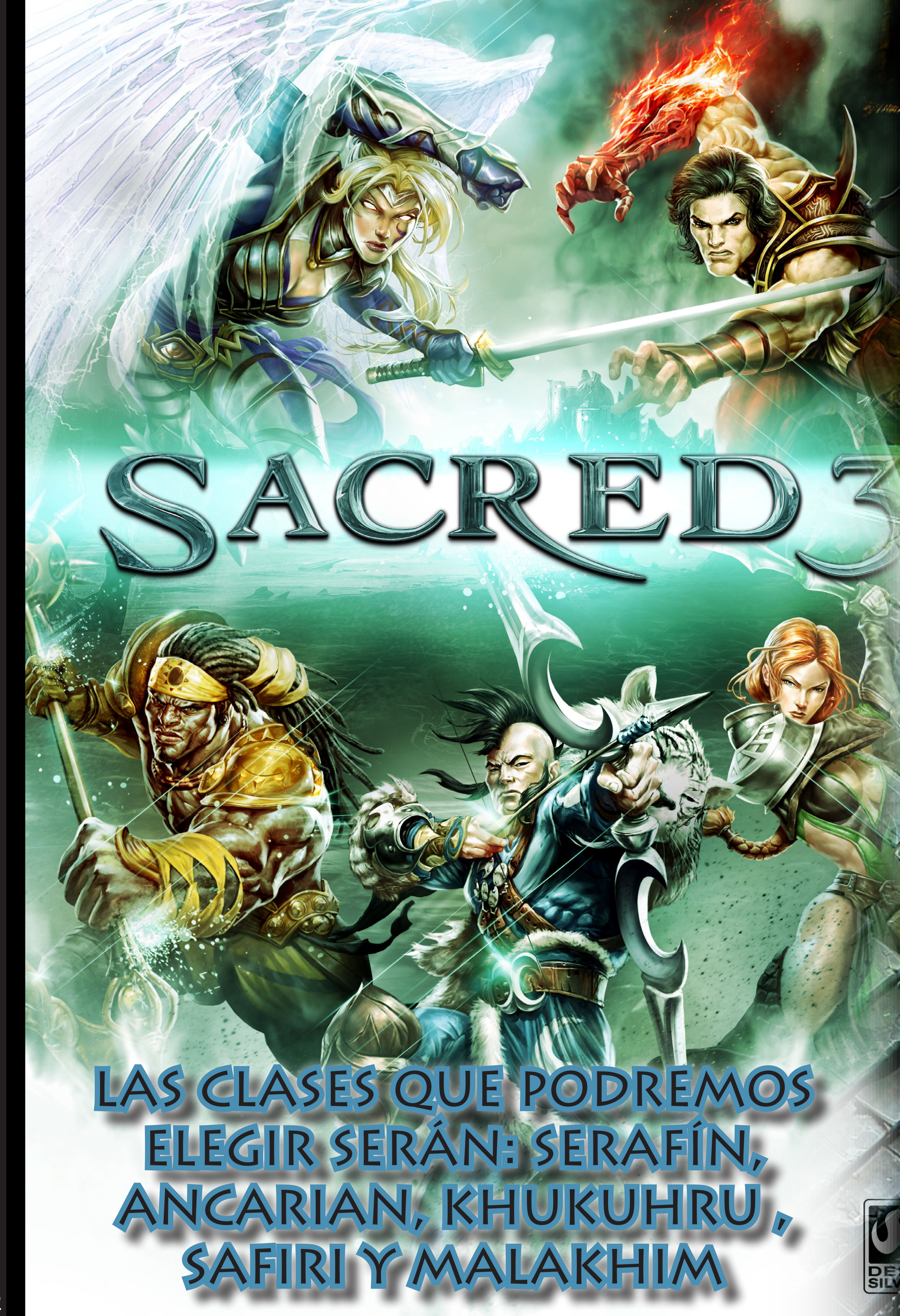
**Deep Silver anunció la salida de Sacred 3 el 22 de agosto de 2014 para PlayStation 3, Xbox 360 y PC, donde volveremos al mundo de la fantasía en Ancaria**



Sacred 3 llega como un juego arcade al estilo Hack 'n' Slash, centrado en torno a partidas cooperativas de hasta cuatro jugadores estando en línea o la posibilidad de dos personas en local y desarrollado por Keen Games.

Quien posea el Corazón de Ancaria decidirá el destino del mundo. Solo este puntual detalle serán suficiente para que Zane Ashen, soberano del corrupto Imperio de Ashen, haga todo lo que esté en su mano por obtener el Corazón; sin embargo, los Serafín lo han escondido en un lugar secreto. En este punto entrarán nuestros amigos para combinar sus fuerzas con el fin de hacer frente al reinado del terror de Zane Ashen dar al mundo la esperanza de escapar de la destrucción total.

En esta entrega volveremos a ver


SACRED 3
LAS CLASES QUE PODREMOS ELEGIR SERÁN: SERAFÍN, ANCARIAN, KHUKUHRU , SAFIRI Y MALAKHIM

# SACRED 3

PLATAFORMAS: PC, PS3, XBOX 360

GENERO: ROL

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Zane Ashen dar al mundo la esperanza de escapar de la destrucción total.

En esta entrega volveremos a ver personajes ya característicos como el Serafín, Ancarian, Khukuhru y el Safiri, aunque no serán los únicos porque contaremos con uno nuevo: Malakhim. Cada uno de ellos contará con habilidades únicas y armas personalizadas que iremos mejorando durante nuestro juego.

Una forma de aumentar nuestra ansia de jugar y demostrar quien vale más, el juego cuenta con estadísticas de misión y marcadores en línea que impulsan está sana competición, donde la comparativa podrá ser local o en línea. Jugando en cooperativo no solo tendremos que luchar con los agresores imperiales sino que también competiremos con nuestros compañeros, aunque de un modo un poco más amistoso porque nuestra competición será de punto y no lucharemos por nuestras vidas.

"El principal objetivo en el desarrollo de Sacred 3 ha sido crear una experiencia cooperativa en línea y local sin interrupciones", dijo Remy van Leeuwen, gerente de marca de Deep Silver. "Al crear un juego diseñado en torno al concepto central del sistema cooperativo, estamos expandiendo la serie a un nuevo público sin comprometer el rico universo de fantasía de Sacred."



Official Website: www.sacred-world.com
Facebook: www.facebook.com/sacredworld
Youtube: www.youtube.com/sacredworld
Twitter: www.twitter.com/sacred_world

MIDDLE-EARTH

# SHADOW OF MORDOR

# EL RESURGIR DE LA TIERRA MEDIA

**La Tierra Media regresa con un aspecto totalmente nuevo y con grandes sorpresas que nos harán vivir una gran aventura**

El Señor de los Anillos vuelve a dar caña, esta vez con un nuevo título en un videojuego que verá la luz en PS4, PS3, XBOX One, XBOX 360 y PC el 7 de Octubre.

Teniendo en cuenta la magnitud que tiene esta saga, representarlo es todo un reto para lograr de verdad transportarnos a su inmenso mundo, un hecho que parece que están logrando.

El argumento girará en torno a Talion, un montaraz que tuvo que vivir una tragedia rodeada por el asesinato de su familia y que buscará venganza. El que también sufrió la muerte en sí mismo volverá a la vida convirtién-



dose en guardián de la Puerta Negra. Podremos ver como el ejército de Sauron vuelve a Mordor y como la Puerta Oscura se verá atacada.

A nuestra disposición se nos dará un mundo amplio y abierto en el que podremos ir a nuestro antojo por las tierras que rodean a este mundo tan brillante y espectacularcomo es el Señor de los Anillos.

>>

Famosos enemigos no pueden faltar en esta apasionante aventura, como Uruk Hai, los dragones o incluso los siervos de Sauron.

Una de las mecánicas que le darán personalidad a esta historia será la elección de nuestras decisiones, que se verán reflejadas en el transcurso de la historia, un hecho que a muchos gusta, puesto que tener la oportunidad de escoger es algo que lo hace aún más personal. Cada partida será en cierto modo pues distinta a la anterior, porque nuestros caminos irán cambiando respecto a nuestras decisiones. Lo que lo hará ser un título bastante rejugable y con numerosas opciones.

Teniendo en cuenta la disposición de nuestro protagonista, podremos ir viajando entre el mundo físico y espiritual.

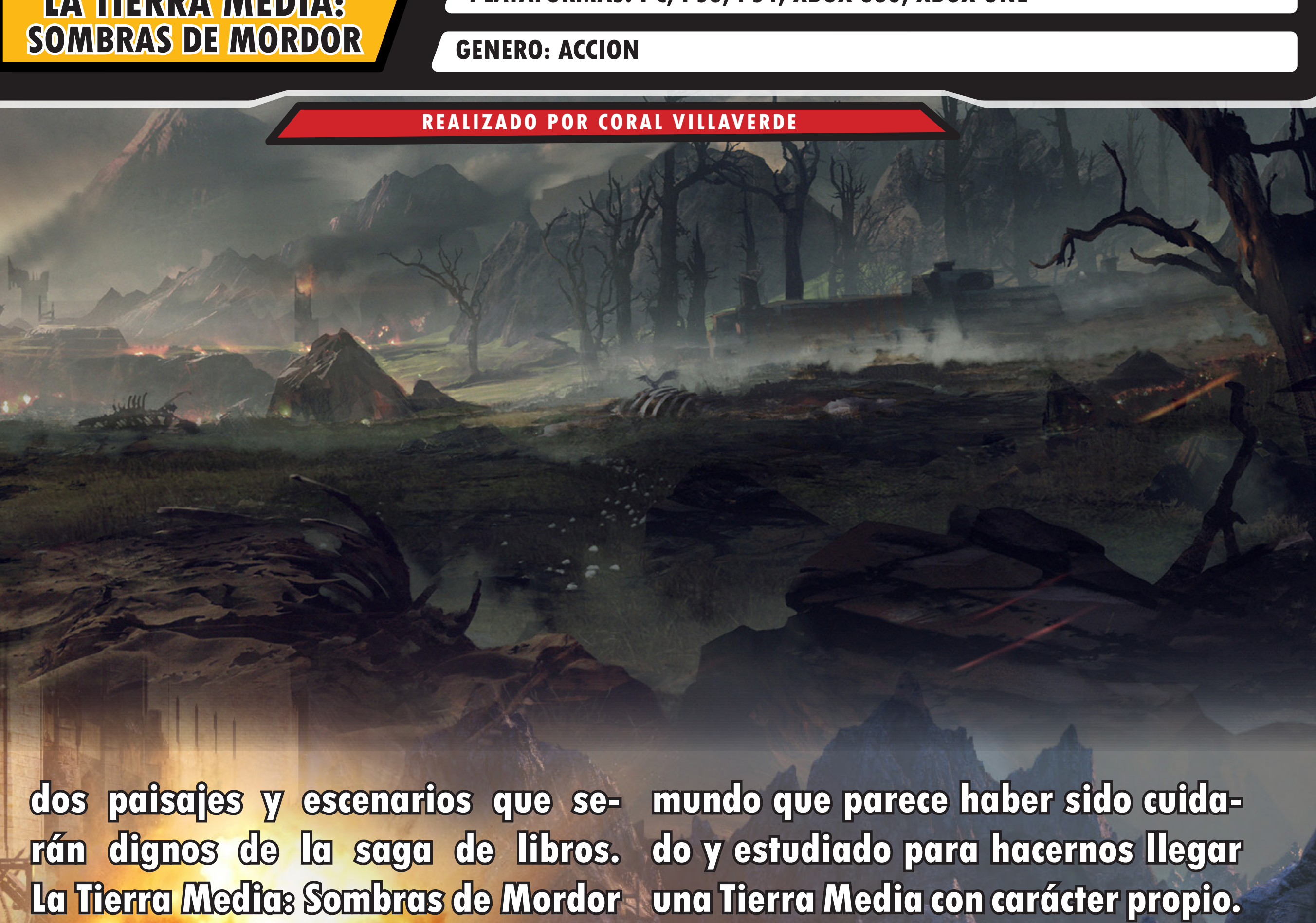
Teniendo en cuenta que es un juego tipo rol, no pueden faltar los puntos y habilidades ligados a la experiencia que vamos obteniendo en la derrota de enemigos y realización de misiones tanto primarias como secundarias.

Dependiendo de cómo términos una misión u otra obtendremos una cantidad de experiencia distinta, lo que hace aún más atractivo las opciones que tenemos para realizar las misiones. Contaremos para una aventura con tres tipos de armas con diferentes propósitos. La daga para el sigilo, el arco para la distancia y la espada para la cercanía. Visualmente se verán espléndi-

PLATAFORMAS: PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



dos paisajes y escenarios que serán dignos de la saga de libros. La Tierra Media: Sombras de Mordor será un título con un ambiente totalmente distinto a los visto. Un sistema de combate y una elección de movimientos y de acciones tan interesantes que lo harán muy atractivo. Un mundo que parece haber sido cuidado y estudiado para hacernos llegar una Tierra Media con carácter propio.

Se acerca quizás el título más completo para los amantes de esta saga que no podrá faltar en sus consolas.



# TRANSFORMERS RISE OF THE DARK SPARK

**Este año aparecerá la nueva entrega de la ya conocida saga TRANSFORMERS, de la mano de Activision, como en anteriores entregas; para las consolas PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, PC, Nintendo 3DS y Wii U. "Complementará" a la nueva película Transformers: La Era de la Extinción, que se estrenará el 8 de agosto en España**

Su lanzamiento en Europa no se ha concretado, pero se prevé para verano, mientras que en Norte América su lanzamiento será el 24 de junio. Además, como incentivo de reserva quienes lo compren en



las tiendas GameStop recibirán de forma gratuita una expansión: Weathered Warrior Pack.

El guion continúa tras los sucesos ocurridos en la nueva película de Transformers y los juegos War for Cybertron y Fall of Cybertron. La nueva entrega cuenta la historia de la búsqueda de una antigua y muy poderosa reliquia conocida como La Chispa Oscura, lo que da nombre al juego.

Tendrá un modo campaña individual en el que se conectarán la Tierra y Cybertron, por lo que tendrás la oportunidad de afiliarnos con los nobles Autobots o los horribles Decepticons, combinando sus diferentes poderes para salvar o destruir la Tierra.

Un buen plantel de personajes se unirán a la aventura (concretamente 40 transformers jugables) y cada uno de ellos lucirá diferente según la situación de la historia donde se encuentre.

Estos personajes dotarán de variedad a los diferentes modos de juego que regresarán, como el modo cooperativo Escalation, que tanto nos hizo disfrutar. En este modo debes formar



# TRANSFORMERS THE DARK SPARK

PLATAFORMAS: PS4, PS3, PC, XBO, 360, PC, WII U

GENERO: ACCION

REALIZADO POR DIEGO CORISCO



un equipo de robots con el que defenderte de oleadas de enemigos. Las principales novedades de este modo respecto a anteriores entregas serán la utilización de construcciones tanto defensivas como ofensivas y la aparición ocasional de Power Foes, jefes enemigos que se alternarán con las oleadas invasoras. También se incluirá un modo multijugador on-line en el que hasta cuatro jugadores deben defenderse de oleadas de enemigos que irán mejorando para combatir contra ti más eficazmente. Un punto muy importante no presente en anteriores entregas es un sistema de progresión que combinará los puntos conseguido en TODAS las modalidades y que se unificarán permitiéndonos disfrutar de las mejoras que consigamos en cualquier tipo de partida. Por último, un nuevo modo que parece ser que hará honor a la próxima película es el modo Extinction. Poco se sabe más aparte de su nombre, por lo que habrá que esperar a que Activision presente nuevos datos sobre este prometedor título. Tras todo este despliegue de información no queda más que decir que por ahora el juego hará disfrutar a sus fieles seguidores y unirá las historias y mundos de anteriores películas y juegos, creando un confuso modo historia/campaña que seguro que sabrán pulir y presentarlo de forma adecuada.




# HEADSTETS DECORADOS CON ARTES DE LA SAGA STAR WARS

**Turtle Beach, la marca de audio líder en la industria del videojuego, desarrollará diferentes modelos de Headsets para gaming inspirados en la Saga Star Wars**

El pasado mes de mayo, Turtle Beach anunció una línea de auriculares basados en la mítica saga Star Wars. De momento no tenemos la fecha exacta de lanzamiento pero será a finales de este año, y compatibles con PC y dispositivos móviles. Para que veamos estos auriculares para consola tendremos que esperar un poco o tal vez no los veamos pero siempre nos quedará la esperanza.

Estos headsets será edición especial y vendrá caracterizado con personajes y artes de la saga, incluyendo la próxima serie anima-

da de televisión Star Wars Rebels. Los auriculares tendrán unas placas laterales intercambiables, lo que harán que podamos cambiarlas cuando nos apetezca, comprando unas nuevas decoradas con los personajes de la saga, las cuales se venderán como accesorios. Aún no sabemos cómo será ninguna de ellas pero muy pronto lo veremos, en la esperada Electronic Entertaiment Expo (E3).

"Como compañía del sector de los videojuegos y el entretenimiento, no podemos evitar mostrar nuestra alegría al anunciar nuestro trabajo en los diseños de los cascos de Star Wars en colaboración con Lucasfilm," dijo Bob Picunko, Director de Marketing de Turtle Beach. "Estamos deseando mostrar nuestros diseños, tanto para jugadores casual como de élite, que sean fans de Star Wars"

En estos momentos Turtle Beach diseña y comercializa headsets Wireless y con cables para consolas, ordenadores y plataformas móviles; teniendo 7 de los 10 auriculares más vendidos del mercado.






# UN AMPLIO CATÁLOGO DE RECOMPENSAS, DESTACANDO UN MAQUINA ARCADE

**Formula Wincars arranca su crowdfunding en Kickstarter**

Formula Wincars arranca su campaña de financiación en Kickstarter teniendo como objetivo reunir los 42.000 dólares necesarios para financiar su proyecto. Para conseguirlo ofrecen a los donantes un amplio catálogo de recompensas, destacando entre todas ellas la entrega de un clásico arcade de recreativos completamente decorado con motivos del juego, volante y pedales, inspirado en las clásicas Out Run o Daytona USA de los años 80 y 90.

La idea de esta recompensa no es gratuita, ya que estos juegos forman parte de las influencias que los desarrolladores madrileños Dragon-Jam Studios han tenido en cuenta a la hora de diseñar este título de carreras, aprovechando el género Pick up & Race y sumándole también las posibilidades de la competición online de un título MMO.

Como resultado, Formula Wincars ha apostado por todos aquellos jugadores que pedían un título como este.



Viendo el entusiasmo y las muestras de apoyo internacionales que han recibido desde el principio, el estudio arranca esta campaña de financiación que empezó el día 8 de Mayo y termina el 5 de Junio. Confían en su proyecto, en el que ya llevan trabajando 8 meses, y están dispuestos a defenderlo con todas sus fuerzas y entusiasmo.

Los puntos clave de este juego son que es un Arcade MMO de carreras de hasta 8 jugadores simultáneos; Hasta 4000 jugadores de todas partes del mundo compitiendo en Torneos, ¡con premios reales para los ganadores!; Novedoso Modo por Equipos. Dos equipos de 4 jugadores cada uno, compartiendo habilidades especiales, subiéndolas de nivel y construyendo una estrategia común para conseguir llegar a la meta de una pieza; manejo del coche totalmente intuitivo, suave y preciso, heredero de los clásicos juegos arcade de los 80 y 90; y además, este título indie cuenta con un aspecto gráfico cuidado al detalle, salvajes circuitos llenos de atajos y sorpresas, gran importancia del factor táctico y un amplio catálogo de coches y pilotos plenamente personalizables, cada uno de ellos dotado de un intrigante pasado que poco a poco irás descubriendo.

Y por si esto fuera poco, Formula Wincars será un título en continuo crecimiento, añadiendo continuamente nuevos retos para su comunidad de jugadores.



PLATAFORMAS: PC, MAC, LINUX

GENERO: CONDUCCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

## Podéis acceder a la campaña de kickstarter desde este enlace:

# Entra y colabora

FORMULA WINCARS




# PS VITA SIGUE AMPLIANDO SU CATÁLOGO CON SWORD ART ONLINE: HOLLOW FRAGMENT

**Los fans del anime Sword Art Online están de enhorabuena , pues el juego de PS Vita finalmente llegará en formato digital este Julio**

Sword Art Online: Hollow Fragment está basado en la novela, el manga y el anime homónimos y nos presenta a los personajes y la historia del universo SAO, la cual se desarrolla en un futuro cercano a través de una serie de mundos de realidad virtual. Nos adentraremos en dichos mundos virtuales de SAO y descrubriremos que Akihiko Kayaba, el creador del juego, los ha encerrado dentro del mismo. Para conseguir salir de esos mundos virtuales, tendremos que explorarlos y derrotar a los enemi-

gos que encontrarán en su interior.

Dentro de estos mundos virtuales, la clave será no dejar de luchar en ningún momento: si morimos en el mundo fantástico, también moriremos en la vida real...



# SWORD ART ONLINE: HOLLOW FRAGMENT

PLATAFORMAS: PSVITA

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ




Con un mundo y un estilo de juego propios de los MMO, Sword Art Online: Hollow Fragment nos ofrecerá un férreo juego de rol en el que, para sobrevivir, será fundamental realizar combos, ser veloces en el combate y adquirir la máxima sabiduría posible.

Además del episodio Hollow Fragment, este nuevo juego de SAO incluirá también Sword Art Online: Infinity Moment, un capítulo cuyo lanzamiento original fue exclusivo para Japón y que se beneficiará de la potencia de PS Vita para ofrecer gráficos mejorados en alta definición. Herve Hoerdt, vicepresidente de estrategia para las licencias de BANDAI NAMCO Games Europa, ha declarado: «Es para nosotros un gran honor por añadir una licencia tan importante a nuestro catálogo de productos en Europa y Australia. Los aficionados querían disfrutar del juego y hemos hecho caso a sus peticiones. Estamos colaborando codo a codo con Sony para poder lanzar más juegos de estas características. ¡Sword Art Online: Hollow Fragment es el resultado de esta exitosa alianza!».




# KONAMI ANUNCIA EL PRIMER YU-GI-OH! ZEXAL PARA NINTENDO 3DS

## Por primera vez, el universo Yu-Gi-Oh! Zexal aparece dentro de la serie de videojuegos de KONAMI

Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival está basada en los personajes y eventos de la popular serie de televisión. El juego se centra en el World Duel Carnival (Carnaval de Duelos del Mundo), donde compiten 11 personajes jugables. Cada personaje tiene una baraja a medida, lo que permite a los usuarios entrar directamente en la acción, ya que seleccionan a su personaje favorito y entran en reñidos duelos con las cartas que poseen.

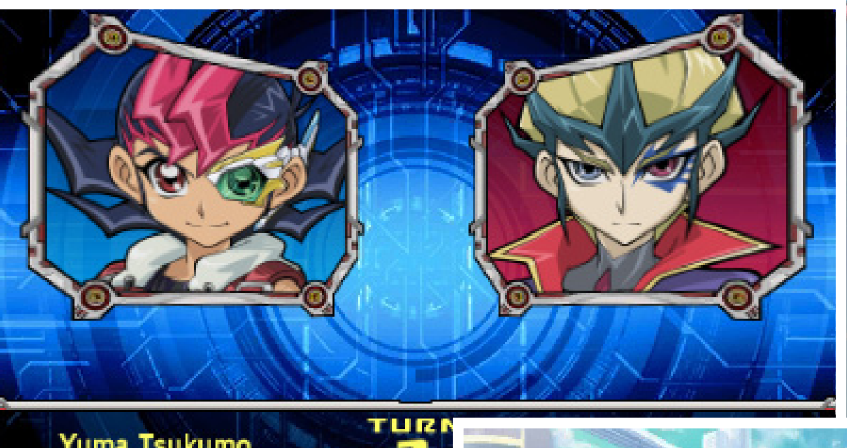
También nos permite mejorar la baraja de nuestro personaje. Los jugadores que sean más avanzados podrán construir una baraja personalizada de entre las 5.500 cartas que el juego

# YU-GI-OH! ZEXAL WORLD DUEL CARNIVAL

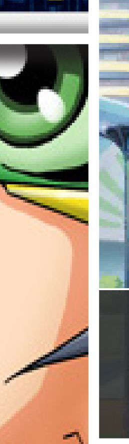
PLATAFORMAS: 3DS

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ








contiene. Del mismo modo, un total de 40 personajes de la serie de televisión, cada uno con su propio papel y argumento, aparecen en el juego, y contaremos con ellos en su preparación para el torneo. Los más noveles también podrán perfeccionar sus habilidades gracias al tutorial del juego, convirtiendo Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival en la perfecta puerta de entrada al mundo de Yu-Gi-Oh! para los nuevos jugadores.

El nuevo título estará disponible tanto en formato físico como digital el 26 de junio, siendo la primera vez que la serie es lanzada en el sistema 3DS pero si adquirimos el cartucho recibiremos un paquete exclusivo que contiene tres cartas coleccionables de Yu-Gi-Oh!: Quitanieves Giratorio de Alta Velocidad, Caballero del Expreso Nocturno y Horario Especial.




# DYNASTY WARRIOR: GUNDAM REBORN SEGURO QUE TE GUSTARÁ

**La más intensa experiencia bélica Gundam llegará de la mano de Tecmo Koei Europe con el lanzamiento del juego DYNASTY WARRIORS: GUNDAM Reborn el 27 de junio de 2014 en toda Europa**

Esta entrega cuenta con la aparición de Mobile Suits (robots gigantes) y sus pilotos extraídos de los más de 30 años de vida de la serie de anime y manga Gundam. DYNASTY WARRIORS: GUNDAM Reborn incluye el mayor elenco de Mobile Suits y número de misiones jamás visto en la saga hasta ahora.

Mientras que mantiene las mecánicas y la jugabilidad de entregas anteriores, recuperará el realismo de los dos primeros juegos de la serie, al contrario que el cell-shading visto en Dinasty Warriors Gundam 3.

También han vuelto las batallas espaciales, por lo que podremos movernos hacia arriba y hacia abajo con nuestros Mobile Suits y Mobile Armors como si nos encontráramos fuera de la atmosfera.

Los combos de ataques serán entre el gundam manejado por el jugador y el del compañero que hayamos elegido. Como novedad vendrá que podremos llamar a las naves de batalla como refuerzo, que incluso podrán bombardear el área con un barrido. Además estos ataques combo, a diferencia de en los juegos anteriores no solo podrán consumir una barra de combo, si no que manteniendo presionado



## CONTENDRÁ LOS PRIMEROS GUNDAM, GUNDAM ZETA, CHAR'S COUNTERATTACK, GUNDAM SEED Y GUNDAM SEED DESTINY

>>

el botón podrán realizar ataques más poderosos gastan más barras.

También tendremos en el juego el Burst System, una novedad que hará que alguno de los Gundam cambie a una forma mejorada. Las planos de mejora han sido revisados y simplificados, lo cual impide al jugador mejorar las estadísticas como antes, pero ahora permiten añadir power up's y cambiar el aspecto de algunas armas y ataques. Incluso se pueden combinar planos para hacer a tu Gundam más rápido y fuerte. La función de operador de Dinasty Warriors Gundam 3 se ha eliminado y la mayoría de las funciones vuelven a pasar a la lista de los pilotos.

Volviendo de los juegos anteriores está el modo oficial, que ha seguido la línea de tiempo original de la UC (Siglo universal), aunque esta vez se ha ampliado para cubrir EC (Era Cósmica). Como tal, contendrá los primeros Gundam, Gundam Zeta, Char's Counterattack, Gundam SEED y Gundam SEED Destiny. Habrá un mayor número de escenas CGI junto con instantáneas tomadas de las mismas series, lo que constituye un elemento de RPG excelente. Además, el jugador cambiará los personajes y Mobile Suits en mitad de la batalla, cuando la historia lo requiera en la medida que necesario.

Junto con el modo oficial está el Ultimate Mode que es una versión propia y original de los juegos anteriores, lo que permite misiones entrelazadas con los 120 Mobile Suits/Mobile Armors que abarcan la franquicia Gundam



DYNASTY WARRIOR: GUNDAM REBORN

PLATAFORMAS: PS3

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

# BATALLAS ESPACIALES, POR LO QUE PODREMOS MOVERNOS CON NUESTROS MOBILE SUITS Y MOBILE ARMORS





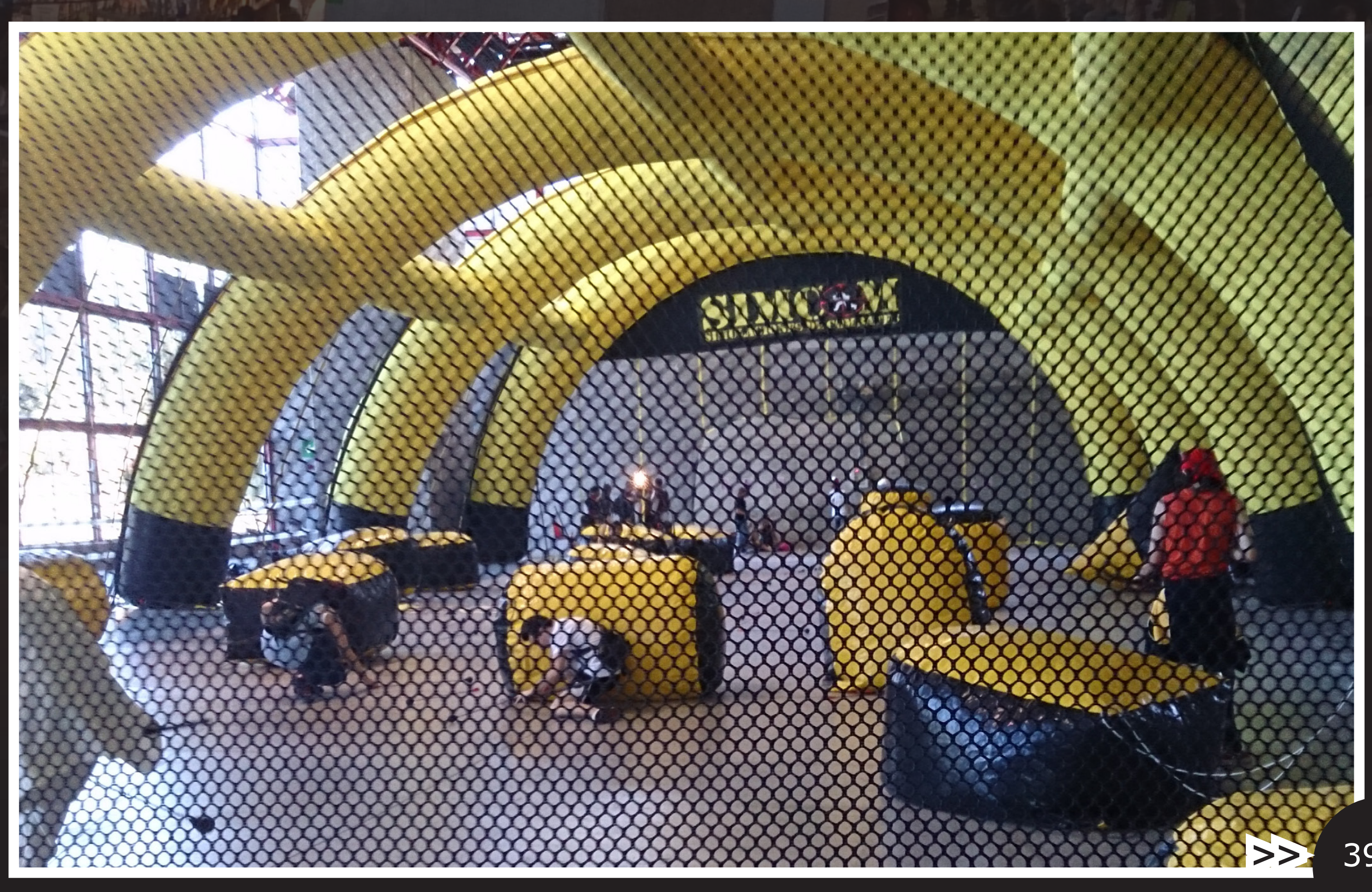

EXPO MANGA 2014

PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 16 AL 18 DE MAYO

# EL EXPOMANGA DE MADRID VUELVE Y CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

## Japón inunda el Palacio de cristal madrileño durante tres días y con mucha fuerza

Este 2014 ha vuelto a celebrarse el Salón para los amantes del manga, anime y la cultura nipona en general y se puede afirmar que ha sido todo un éxito. Esto último no es una mera opinión sino que se puede respaldar con números, ya que nada menos que 40.412 visitantes se pasaron por el evento a lo largo de los tres días que duro el mismo, cifra que supone unos 10.000 más que el año pasado. Esto demuestra que cada vez esta cultura es más aceptada y más amada en nuestro país, una cultura que produce una ingente cantidad de series y contenido artístico de todo tipo, pero también hay que destacar que en el evento hubo propuestas y proyectos propios de nuestro país, algunos de ellos muy interesantes. Además como es costumbre en todos estos eventos un número considerable de gente iba disfrazada de los personajes de sus series favoritas, para sentirse por un día como ellos. Algunos de ellos eran muy impresionantes entre los cuales destacaría uno de Ironman  que era idéntico al original, con las luces del traje que se encienden e incluso el detalle de que la parte de la cara se puede poner o quitar, tal cual ocurre en las películas. También estaban muy bien logrados unos cuantos sobre personajes del League of Legends de los cuales destacaría uno de los personajes Vi y Yasuo, así como los de Caitlynn y Fiddlesticks, este último para hacer que las piernas se parecieran a palos iba montado en



# ACTIVIDADES, ACTUACIONES, TIENDAS, PELÍCULAS... SI ESO NO TE PARECE SUFICIENTE NO SÉ QUÉ TE LO PARECERÁ

saltadores por el medio de la feria, lo cual por lo que parecía le complicaba mucho mantener el equilibrio.

De los stands que había repartidos por toda la feria los había de lo más variado, desde tiendas donde comprar productos de todo tipo, hasta otros más de presentación de algún que otro proyecto o producto y entre los que me pareció muy interesante el de Ediciones Babylon los cuales tenía disponible para el público nada más y nada menos que la primera pantalla táctil gaseosa, si, habéis oído bien, gaseosa. Este gadget, por lo que me contó la persona que estaba a cargo de él, lo habían traído desde la mismísima Rusia. Al igual que os pasará a vosotros me pasó a mí, quería saber cómo funcionaba dicho artilugio; él



me explicó que funcionaba mediante un dispensados de vapor de agua, sobre el cual se reflejaba la imagen como si fuera una pantalla(aunque dicho sea de paso con poca nitidez de momento) y después en la parte inferior se encontraba un sensor infrarrojo que captaba a que distancia del mismo a la que pasábamos nuestra mano por el vapor de agua, lo cual le permitía calcular la posición de nuestra mano en el plano. Otro stand que me pareció muy interesante y una idea muy original fue el de una editorial formada todo por gente española que tenía entre manos lo que ellos denominaban el libro 3.0 ya que para contar sus historias mezclaban contenido multimedia de diversos tipos. Su libro no se trataba de una publicación al uso sino más bien de una app que te descargas en tu móvil o tablet y que a medida que la usamos, puede aparecer un video corto sobre un momento importante de la historia o suena una melodía acorde con los acontecimientos... En resumen que su intención es conseguir una mayor inmersión en los mundo fantasiosos en los que se desarrollan sus aventuras.



Pasando a comentar las actividades del evento, la que primero llamaba la atención al darte un paseo por la planta de abajo era la de Soft Archery, que como su nombre indica era un recinto cerrado en el cual entrabas con otras muchas personas y cada uno de vosotros recibíais un arco y un carcaj con flechas con la punta terminada en una superficie redondeada y mullida. Una vez dentro os dividíais en dos equipos cada uno a un lado del recinto y empezabais a lanzaros flechas. Una idea muy original aunque sinceramente me pareció que la forma de las flechas hacía la experiencia poco realista ya que además de ser mullidas terminaban en una bola, lo cual las hacía muy poco aerodinámicas y muy difíciles de saber hacía donde irían. Pasando al piso superior nos podíamos encontrar con la otra versión del combate "seguro", el Soft Combat en un área restringida al que podías entrar a pelearte con tus amigos, que según lo que algunos de los organizadores allí pre-



# LA VERDADERA VIDA DE ESTOS EVENTOS, LA GRAN CANTIDAD DE GENTE QUE SE COSPLAYEA, SIEMPRE ES INTERESANTE PENSAR EN EL TRABAJO QUE HAY DETRÁS DE ELLOS

sentes pensaban, "Darse de palos con los amigos es una gran manera de demostrarles tu amistad". Quizá eche en falta que hubiera algún espectáculo de Soft Combat entre gente que por decirlo así sabe más del tema, algo más "profesional" lo cual he visto en otros eventos de este estilo y sinceramente me parece una manera amena de pasar un rato, como si de una peli se tratara.

A su vez el expomanga contaba con un salón multimedia en la primera planta, una pequeña proyección en la que se mostraron películas de todo tipo como El jardín de las palabras de Makoto Shinkai; King of Thorn de Yuji Iwahara; o la película de Evangelion 3.33 you can (not) redo entre otras muchas. Yo atendí personalmente a la rueda de prensa del



>>



videojuego "Mimitos, Meow Meow" organizada por Ediciones Babylon, la cual me pareció muy interesante pues en vez de centrarse totalmente en como es el juego como fue hecho y todo el proceso y trabajo anterior su lanzamiento también hubo cabida para la parte de postproducción. Esto es un poco el cómo enfocarlo a un mercado o a otro, como conseguir



que sea visible, como llegar a lograr un juego de carácter internacional es decir que no se quede solo en una anécdota a nivel español sino que vuele a lo largo y ancho del mundo.

Finalmente me gustaría hablar de los conciertos que se realizaron en el escenario principal del piso inferior, ambos durante la tarde del sábado. El primero de ellos Ruki Chan, concierto que me gustó aunque sin llegarme a emocionarme, a lo cual debo añadir que para mi gusto los sistemas de sonido estaban poco controlados y ensombrecieron un poco la actuación de las cantantes, ya que cuando la melodía alcanzaba tonos demasiado agudos había momentos de mucha resonancia y de incluso llegar a molestar en los oídos. Esta joven muchacha servía de telonera a la que podría ser considerada como una de las mayores atracciones de la feria, la muy famosa a nivel japonés Haruki Momoi, que cantó alguna que otra canción bastante atractiva pero que para mi gusto se quedó lastrada también por el sistema de sonido. Ambas cantantes dieron un cierre fabuloso al sábado con un concierto que no fue precisamente corto, nada más y nada menos que alrededor de hora y media de música, lo que es de agradecer a la organización.

# DARK GAME Y LOS LIBROJUEGOS

**Nos alejamos un poco de los videojuegos, o al menos en parte para traeros este reportaje. No hablamos exactamente de algo desligado de los videojuegos pero si algo para vivirlos de otra manera, para probar nuevas aventura.**




Os hablamos de los librojuegos. Si, habéis leído bien y con el nombre creo que la descripción queda clara. Son una mezcla entre libros y videojuegos. Seguramente si sois de la época de los 80 y los 90 os sonaran esas aventuras, esos libros en los que después de cada acción se nos brindaba la posibilidad de elegir entre una acción u otra,.. '¿Quieres salir corriendo o prefieres enfrentarte a él? ... ¿Si quieres ir por la derecha pasa a la página 82 o Si decides ir por la izquierda para a la página 20?' Ahora si te sonarán más seguro. De todas formas si no has escuchado hablar de estos libros o no has leído ninguno no te preocupes, te lo explicado. La idea es que cada vez que lees un trozo de texto y el protagonista tiene que tomar una decisión importante tu tendrás que tomarla por él, ya sea anda en una dirección, pelear con un enemigo, esconder o explorar una habitación, el desarrollo del libro se verá alterado por tus decisiones y lo bueno es que para que tu historia sea único estos libros cuentan con muchos y distintos finales.

DarkGame, una franquicia de Mundos Épicos , pensada para hacer disfrutar con la lectura, haciendo partícipe al lector de muy diferentes

>>




formas ha visto que había un gran hueco en el mercado con esto ha decidido publicar varios libros, el último de ellos, El Aullido del Hombre Lobo incluso publicado el pasado mes de mayo. Unos son traducciones de los libros en inglés y otros propios como Héroes del Acero, del autor malagueño David Velasco, el cual hemos entrevistado y podréis leer las preguntas y sus respuestas más adelante en este mismo reportaje.

La gran diferencia entre estos librojuegos y los que leíamos de niños es que son para adultos. No son escenas

relativamente fuertes las que nos encontramos en las historia pero si es cierto que para un niño no son buenas historias. Otra diferencia muy atractiva que tenemos es que cada libro tiene una ficha de personaje que tendremos que rellenar e ir actualizando durante la historia porque en ella tenemos toda la información importante para jugar. La vida, los objetos encontrados, fuerza del personaje, la suerte, y un montón más de características. Pero claro, estas características no podían venir predefinidas porque entonces nuestra aventura no sería enteramente nuestra, por lo que al principio de cada libro encontraremos todos los pasos para crearla. Veremos las diferentes opciones que podemos coger y tendremos que hacer unas cuantas tiradas de dados para generar los datos finales.



¿Se puede jugar sin dados? Si se puede, aunque tendremos que hacer 'trampas'. ¿Por qué decimos esto? Porque gran parte de las veces las tiradas de dados y las características de personajes serán lo que decidan el siguiente paso a seguir, ¿Cómo sabéis si perdéis una batalla si no lucháis? Nosotros hemos probado varias historias sin usar dados y aunque el desarrollo sigue siendo bueno si hay que decir que pierde gran parte de su encanto el libro porque no dejamos nada al azar, solo a la elección que nosotros decidamos hacer. Tampoco os recomendamos que no probéis esta alternativa porque si decidís leer el libro fuera de casa o no tenéis una hoja cerca no podréis continuar con la historia. ¿Lo mejor? Vivir el libro con todo su potencial: dados, ficha de personaje y azar.

Si por el contrario sois de los que no os lleváis bien con los libros y preferís la pantalla. DarkGame también ha publicado varios juegos para móvil, los cuales son bastantes similares a los libros pero en versión digital. Al igual que estos cuentan con su ficha de personajes, tiradas de dados, y elecciones con la ventaja de que todo se quedará grabado en el pc. Tiramos dados y directamente nos saldrá el daño recibido o realizado, y los objetos encontrados se añadirán a nuestro inventario, inventario que podremos consultar en cualquier momento de la historia. Si estáis interesados en tener más información de estos videojuegos podemos leer los análisis publicados en nuestra revista: Un asesino en Orlandes y El bosque tenebroso



# LOS LIBROS




## LA MANSIÓN INFERNAL

**Escrito por Steve Jackson, creador de la serie de librojuegos Fighting Fantasy, en un formato rústico de 21x15 cm. Ilustrado por Ian Miller y Tim Sell Tiene 170 páginas y el precio es de 13,95€.**

## RESUMEN

Después de que tu vehículo se averíe a muchos kilómetros del último pueblo, en una noche oscura y tormentosa, el único lugar donde encuentras refugio es una extraña y vieja casa que puedes ver a lo lejos... pero debes tener cuidado. Traspasar las puertas de la Mansión Infernal supone adentrarse en una aventura realmente épica, aterradora, tan espeluznante que será capaz de helarte la sangre, pues sus habitantes salidos de las peores pesadillas te atormentarán el resto de tus días. Numerosos extraños han entrado antes que tú en la Mansión Infernal, pero ninguno ha sobrevivido para poder contarlo.

## AUTOR DEL LIBRO

Steve Jackson es sin duda un peso pasado en lo que a fantasía mundial se refiere, pues entre otras muchas actividades, fue cofundador de Games Workshop en el año 1975. Además, en 1982 escribió, junto con Ian Livingstone, 'El Hechicero de la Montaña de Fuego', el primer librojuego Fighting Fantasy, serie que ha vendido a día de hoy dieciséis millones de copias y que ha sido traducida a veintiocho idiomas diferentes. En 1993 creó el juego de cartas coleccionables 'Battlecards', que alcanzó un gran éxito en los países de habla inglesa. En su biografía cabe destacar también que fue uno de los fundadores de Lionhead Studios en 1997, cuyos videojuegos (como 'Fable') han vendido millones de copias a lo largo y ancho del mundo. Desde 2006, Steve Jackson es profesor de Diseño de Juegos en la Brunel University de Reino Unido.

## FICHA DE PERSONAJE

La ficha de personaje será una parte importante del libro y de la aventura. Sin ella estaríamos perdidos y faltos de algo más que importante. Podéis encontrarla en las páginas final del libro aunque para evitar manchar el libro y que podáis usarla varias veces DarkGame nos da la posibilidad de descargarla gratuitamente desde la web y así imprimirla las veces que sea necesario. Si habéis jugado a los juegos de rol, esta es una ficha parecida aunque no del todo similar a las que habéis visto, ya que no necesitamos tantos detalles a la hora de jugar.

Las características principales que nos encontramos son: Destreza, Resistencia, Suerte y Miedo. El Miedo irá aumentando a lo largo de la historia y jugará siempre en nuestra contra porque si llegas al máximo que somos capaz de aguantar.... La Destreza y Resistencia serán necesarias en los combates que tengamos dentro de la Mansión y finalmente la Suerte determinará nuestro camino alguna que otra vez, os aseguro que tener suerte os puede salvar la vida.

Los demás cuadros que contiene la ficha son para que vayamos apuntando nuestros combates, objetos encontrados e información que iremos descubriendo.







## VALORACIÓN DEL LIBRO

La Mansión Infernal es un librojuego de terror. Docenas de habitaciones, personas extrañas y sorpresas será lo que te encuentres cuando comiences la aventura. Son muchas las posibilidades de terminar la historia, tanto buenas como malas, y no pienses que eres el protagonista de una peli en la que a última hora siempre pasa algo que te salvará la vida cuando estás a punto de morir. Se precavido, anota y memoriza todo lo que encuentres

porque en el siguiente paso esa información o ese decisión de última hora de entrar o no entrar en un pasadizo subterráneo hará que llegue tu precoz final.

Desde que comienzas a leer te das cuenta que el hilo argumental es bastante atractivo, y lo que parece una historia con un rápido final no será así. Una mansión con gente extraña... entro con cuidado, mato a todos y salgo rápido para que no me pillén, ¿Así de fácil? No, no es así de fácil, tu puedes planear tus objetivos pero la sorpresa está de parte del libro, y los acontecimientos marcador por el azar.



La única pega tal vez que podemos marcar en el libro, y que esto no sea un motivo decisivo para no comprar el libro, ya que no es un problema sino un pequeño apunte por poner alguna pega es que habrá algunos momentos en el juego en los que te perderás un poco. Un casa de ¿Cuántas plantas? ¿Tropecientas habitaciones? ¿Izquierda o derecha? Será fácil perderte mentalmente por donde vas andando más de una vez, aunque si quiere un buen consejo es que además de ese mapa mental te hagas un mapa en papel, anota por donde giras y las puertas que te encuentras de manera que no tengas que pasar dos veces por el mismo pasillo a no ser que lo necesites o quietas. Esto también es muy útil por si decides visitar alguna puerta que no abriste o incluso volver a una que te dejo un poco indeciso y ahora si te interesa entrar.

Puedo decir que el libro me ha gustado mucho y que lo recomiendo sin duda como algo alternativo a los videojuegos aunque en parte tenga esencia de ello. Pasará unos buenos ratos, te divertirás y además harás algo muy bueno: leer.

# LA SANGRE DE LOS ZOMBIES






Escrito por Ian Livingstone, cofundador de Games Workshop y de varios libros de la serie Fighting Fantasy, en formato rustico de 21,6 x 15 cm. Ilustrado por Kevin Crossley y Greg Staples tiene 180 páginas y el precio es de 13,25 €.

## RESUMEN

Cosas terribles están sucediendo en el Castillo Goraya...

El lunático y megalómano Gingrich Yurr se está preparando para liberar un ejército de zombis que asolarán el mundo. Debe ser detenido cuanto antes, y sus hordas de muertos vivientes tienen que ser aplastadas. En esta aventura a vida o muerte, todas las decisiones que tomes decidirán no sólo tu destino, sino el de toda la humanidad. ¿Podrás sobrevivir a esta pesadilla, o acabarás también convertido en un zombi?

## AUTOR DEL LIBRO

Ian Livingstone ha sido uno de los pioneros impulsores de la industria del juego de rol británico, siendo cofundador de Games Workshop en el año 1975 y encargándose del lanzamiento de Dragones y Mazmorras en Europa.

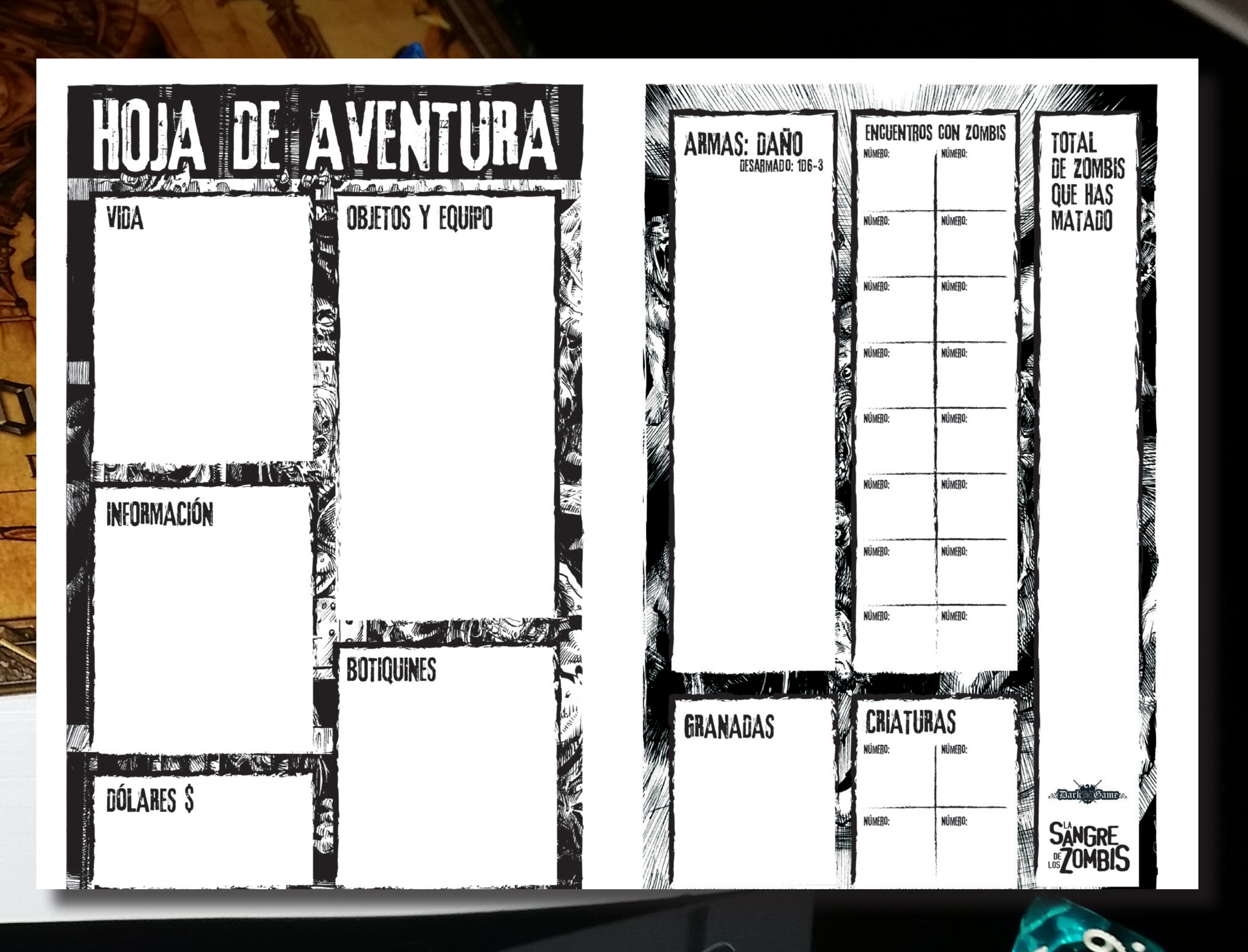
En 1982 escribió, junto con Steve Jackson, 'El Hechicero de la Montaña de Fuego', el primer librojuego Fighting Fantasy, serie que ha vendido a día de hoy dieciséis millones de copias y que ha sido traducida a veintiocho idiomas diferentes.

En 1995 fue pieza clave en el resurgimiento de Eidos PLC, donde ocupó la posición de director ejecutivo hasta 2002. En Eidos ayudó en el mantenimiento y el lanzamiento de las mayores franquicias de la compañía, incluyendo los Tomb Raider protagonizados por Lara Croft. En 2002 recibió el premio especial BAFTA por su inestimable contribución a la industria del entretenimiento interactivo. En 2006 recibió el premio OBE por sus servicios a la industria de los videojuegos. En la lista 'Wired 100' del año 2012, la revista Wired lo catalogó como la decimosexta persona con más influencia en la economía digital del Reino Unido.

## FICHA DE PERSONAJE

Al igual que en el libro antes mencionado, podréis encontrar la ficha del personaje al final del libro y en la web de Darkgame, pero a diferencia de la ficha anterior esta será aún más simple pues no tie-

ne ningún tipo de característica como destreza, resistencia, etc, solo tendremos una casilla realmente importante, nuestra vida. El resto de casillas son para el dinero, los objetos, equipo, botiquines y armas que encontremos. Además también tendremos un recuadro para contabilizar los zombis que vayamos matando y el total de zombis matados. Tendremos que apuntarlo bien a lo largo de la historia, por que como se nos dice al principio, si escapa un solo zombi la humanidad estará perdida.




## VALORACIÓN DEL LIBRO

Con la sangre de los zombis nos encontramos ante un libro de terror y acción. Cada esquina, cada nueva habitación puede ser una trampa mortal o un lugar donde encontrar nuevos objetos, aliados o simplemente hacer un descanso para calmar los nervios. Pero no os podéis relajar porque podéis morir en cualquier momento. Una mala tirada de dados, una mala decisión y podéis terminar vuestra aventura como uno más del ejercito de zombis de Gingrich Yurr.

>>

Si no fuese por el obvio título, al empezar a leer podríamos pensar que se trata de una historia de misterio, pero pronto nos sacarán de ese error, eso sí, por un precio, además de poder comprar varios objetos que pueden o no sernos útiles en nuestra aventura, ya que todas las decisiones dependerán de nosotros, el lector. Y aunque el libro pueda parecer corto, resulta muy entretenido y además siempre podemos volver a leerlo eligiendo opciones que no escogimos la primera vez y que quizá resulten más beneficiosas, aunque también puede que no...

En resumen un libro muy recomendable que nos dará una experiencia distinta de la lectura en una época en la que leer libros parece “pasado de moda”.



# HÉROES DEL ACERO




**Escrito por David Velasco, editor de mundos épicos, en formato rústico de 21,6 x 15 cm. Ilustrado por Félix Sotomayor tiene 412 páginas y el precio es de 17,95 €.**

## RESUMEN

**Sorprendente, trepidante y adictivo, este librojuego, escrito por David Velasco e ilustrado por Félix Sotomayor, mezcla lo mejor de las novelas de fantasía, de los videojuegos y del mundo del rol. Adéntrate en una tierra plagada de magia y enemigos, donde cada acción te ayudará a mejorar tu ficha de personaje.**

**Lucha a muerte, apuesta tus monedas, participa en concursos de bebida, descubre tesoros, roba sin parar, mejora tu armadura, consigue nuevas y poderosas armas, aprende hechizos, emborráchate en una taberna o disfruta de los placeres de la carne en compañía de alguna meretriz. Todo esto y mucho más es lo que te espera en las míticas Tierras de Úrowen, donde el camino para convertirte en héroe estará plagado de sorpresas. Crea tu personaje, escoge tu raza y profesión y déjate llevar por la aventura en un mundo lleno de peligros, donde cada acción que hagas y cada decisión que tomes marcarán todo tu futuro.**

>>

## AUTOR DEL LIBRO

Tras licenciarse en Periodismo en la Universidad de su ciudad natal, trabajó en destacados medios de comunicación de prensa y televisión, ejerciendo labores de dirección y de jefe de redacción, sin perder de vista su vocación de escritor de novela épica. Desde 2008 ejerce de editor en Mundos Épicos Grupo Editorial, lo que le ha permitido conocer en gran medida el género fantástico. Su pasión por la Historia, la fantasía y la sociedad de la Edad Media europea, unida a su espíritu inquieto, su amor por los libros y su gran ilusión por ofrecer a los lectores una obra atractiva, que reuniese todos los elementos de la fantasía, la magia y los juegos de rol, han dado como resultado la saga Los manuscritos de Neithel, una trilogía cuyo objetivo principal es hacer soñar a todo aquel que se adentre en sus páginas.

Los tres volúmenes de la saga: Sabine Vashanka, la hechicera (vol. I. Prólogo de Lucía González Lavado), El Reino de las Cien Lunas (vol. II. Prólogo de Javier Negrete), y La venganza del rey sin trono (vol. III) han obtenido grandes críticas en nuestro país. Además, tras su éxito, Los manuscritos de Neithel ya traspasan nuestras fronteras de una forma excepcional, respaldados por la prestigiosa editorial mexicana Altres Costa Amic, fundada en 1943, que está publicando la saga en México, El Salvador, Honduras, Guatemala y Estados Unidos (Edición en castellano).

Ahora, con la publicación de Héroes del acero, David Velasco da un nuevo salto en su carrera literaria, adentrándose en un género pensado para hacer disfrutar a los lectores. No en vano, para crear esta obra su autor se ha valido de una gran experiencia adquirida durante más de 15 años como incansable máster de rol, y consumidor habitual de juegos de videoconsola y ordenador.

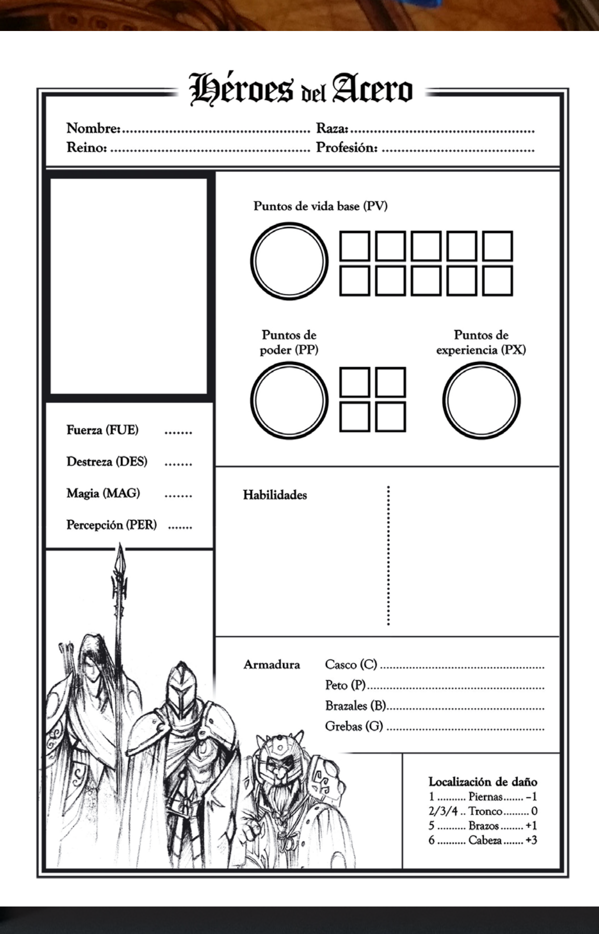
A día de hoy, sigue creando nuevos mundos...

## FICHA DE PERSONAJE

A diferencia de los otros dos libros, la ficha de personaje en este se encuentra al principio del mismo, pero también podemos encontrarla en la web de Darkgame.

En esta ocasión se trata de una ficha bastante completa para tratarse de un libro. Tendremos casillas para la vida, la magia y la experiencia, además de para el nombre, la raza, la profesión y el reino de nuestro personaje, así como para las habilidades que vayamos adquiriendo.

En esta ocasión las características del personaje serán la Fuerza, la Destreza, la Magia y la Percepción, que para todo aquel que alguna vez haya jugado a un juego de rol, ya sea de mesa o videojuego, les resultarán familiares. A parte de eso tendremos un espacio para el equipo que llevemos puesto (Casco, Peto, Brazales y Grebas), para las bonificaciones de defensa por localización (Piernas, Tronco, Brazos y Cabeza), y para las armas y objetos, ya sean mágicos o no.


Héroes del Acero

Nombre: .............................................. Raza: ..............................................
Reino: .............................................. Profesión: ......................................

Puntos de vida base (PV)

Puntos de poder (PP)

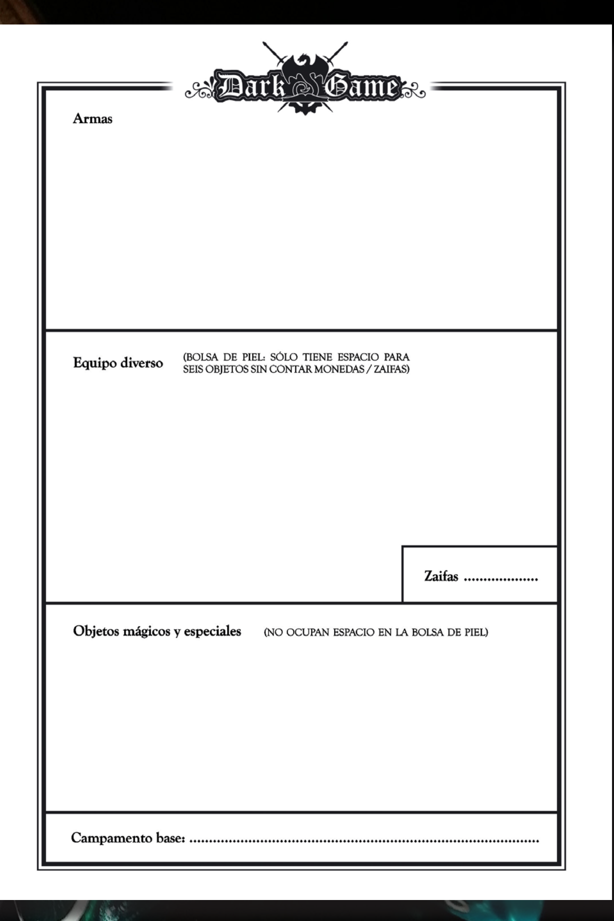
Puntos de experiencia (PX)

Fuerza (FUE) .......
Destreza (DES) .......
Magia (MAG) .......
Percepción (PER) .......

Habilidades

Armadura
Casco (C) ..................................................
Peto (P) ....................................................
Brazales (B) ...............................................
Grebas (G) .................................................

Localización de daño
1 ......... Piernas ....... –1
2/3/4 .. Tronco ......... 0
5 ......... Brazos ....... +1
6 ......... Cabeza ....... +3


Dark Game

Armas

Equipo diverso (BOLSA DE PIEL: SÓLO TIENE ESPACIO PARA SEIS OBJETOS SIN CONTAR MONEDAS / ZAIFAS)

Zaifas ..................

Objetos mágicos y especiales (NO OCUPAN ESPACIO EN LA BOLSA DE PIEL)

Campamento base: ..........................................................................................

## VALORACIÓN DEL LIBRO

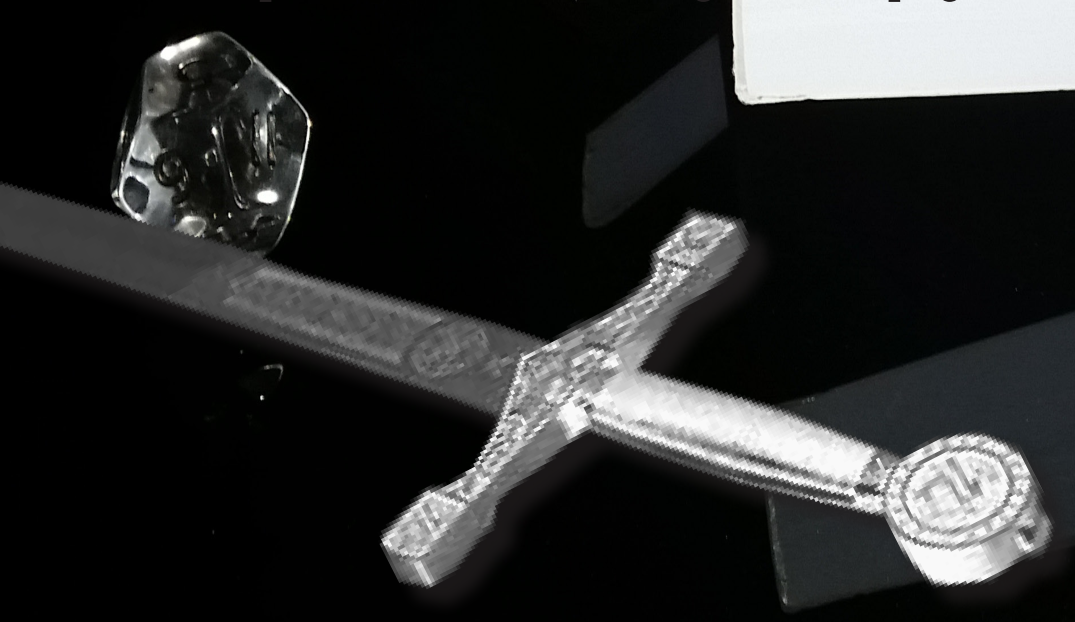
Héroes del acero nos introduce en una aventura épica y clásica de los juegos de rol, con su magia, sus criaturas extrañas y sus combates con espadas. Se trata de un libro mucho más complejo que los dos anteriores y de una gran calidad, tanto pensando en el cómo juego o cómo libro.

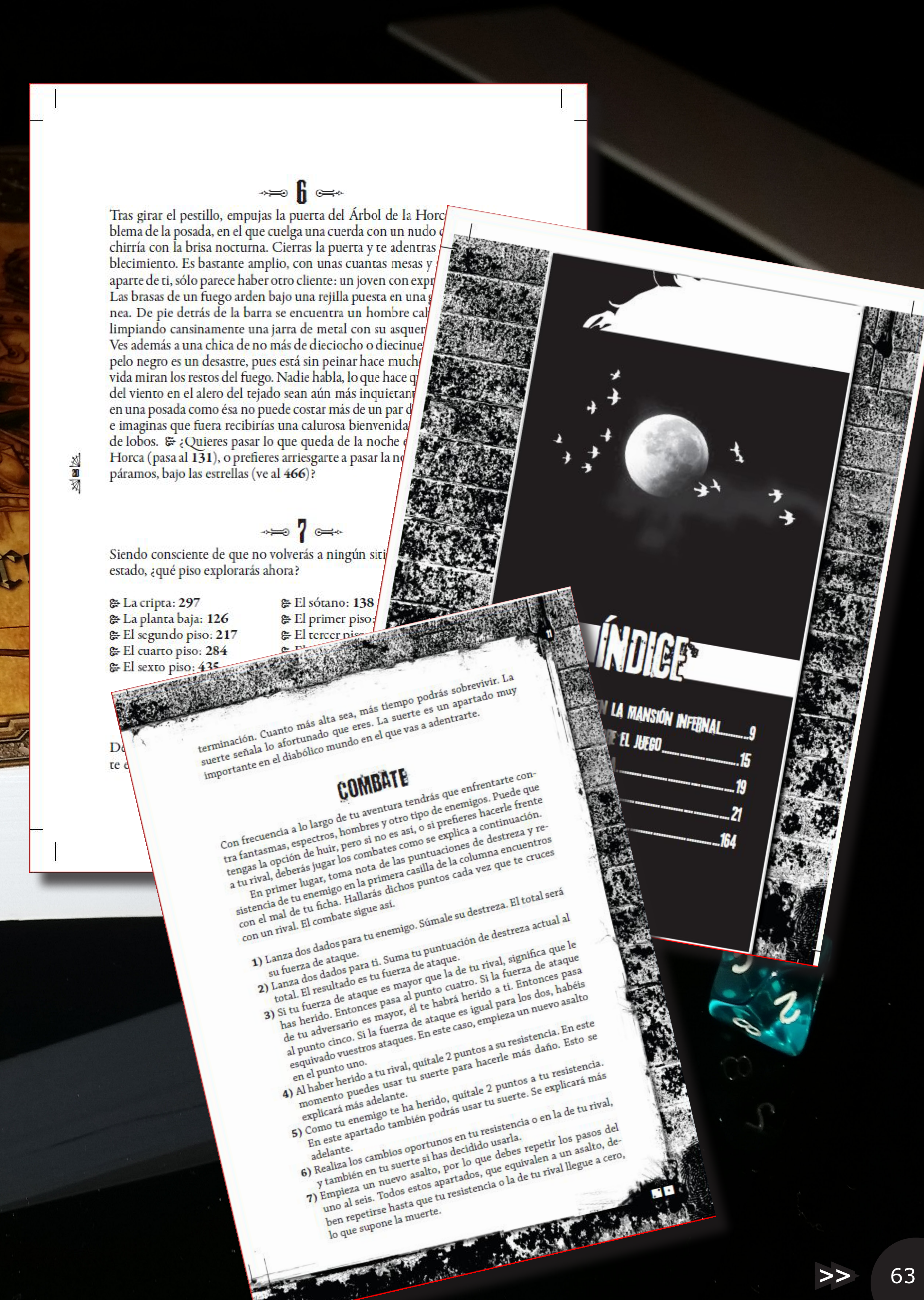
La ficha de personaje nos ayudará a desenvolvernos por una infinidad de elecciones que nos pueden llevar a los más variopintos escenarios, minas, cavernas, bosques, ciudades, etc.

Como en todos los libros de este tipo, nuestra suerte dependerá de los dados, pero también de las decisiones que tomemos. Como nota adicional a este respecto cada cierto tiempo encontraremos lo que se llama campamento base, en el que tendremos varias elecciones, que puedes ser desde ir al mercado para ver que podemos comprar hasta perseguir a un ladrón. Muchas de estas inician misiones que nos ayudarán a mejorar nuestro personaje, tanto por experiencia como consiguiendo objetos raros y hechizos, así como para avanzar en la historia.

Quiero decir que personalmente tanto como un lector habido de libros de fantasía tanto como un gran fan de los juegos de rol, este libro me ha parecido fantástico y se lo recomiendo a todo aquel que le gusten las aventuras.

Para terminar con este libro solo me queda decir que Héroes del Acero es una obra totalmente independiente, que se lee y juega de forma autónoma. Pero además cuenta con la ventaja de ambientarse en las Tierras de Úrowen, el Universo creado por David Velasco para la trilogía 'Los Manuscritos de Neithel', lo que sin duda hará las delicias de aquellos que han leído estos libros, y arrastrará hacia ellos a los que ahora descubran este genial librojuego.




6
Tras girar el pestillo, empujas la puerta del Árbol de la Horc
blema de la posada, en el que cuelga una cuerda con un nudo
chirría con la brisa nocturna. Cierras la puerta y te adentras
blecimiento. Es bastante amplio, con unas cuantas mesas y
aparte de ti, sólo parece haber otro cliente: un joven con expr
Las brasas de un fuego arden bajo una rejilla puesta en una
nea. De pie detrás de la barra se encuentra un hombre cal
limpiando cansinamente una jarra de metal con su asquer
Ves además a una chica de no más de dieciocho o diecinue
pelo negro es un desastre, pues está sin peinar hace much
vida miran los restos del fuego. Nadie habla, lo que hace q
del viento en el alero del tejado sean aún más inquietan
en una posada como ésa no puede costar más de un par d
e imaginas que fuera recibirías una calurosa bienvenida
de lobos. ¿Quieres pasar lo que queda de la noche
Horca (pasa al 131), o prefieres arriesgarte a pasar la n
páramos, bajo las estrellas (ve al 466)?
7
Siendo consciente de que no volverás a ningún siti
estado, ¿qué piso explorarás ahora?
La cripta: 297
La planta baja: 126
El segundo piso: 217
El cuarto piso: 284
El sótano: 138
El primer piso:
ÍNDICE
LA MANSIÓN INFERNAL......9
EL JUEGO......15
......19
......21
......164
terminación. Cuanto más alta sea, más tiempo podrás sobrevivir. La
suerte señala lo afortunado que eres. La suerte es un apartado muy
importante en el diabólico mundo en el que vas a adentrarte.
COMBATE
Con frecuencia a lo largo de tu aventura tendrás que enfrentarte con-
tra fantasmas, espectros, hombres y otro tipo de enemigos. Puede que
tengas la opción de huir, pero si no es así, o si prefieres hacerle frente
a tu rival, deberás jugar los combates como se explica a continuación.
En primer lugar, toma nota de las puntuaciones de destreza y re-
sistencia de tu enemigo en la primera casilla de la columna encuentros
con el mal de tu ficha. Hallarás dichos puntos cada vez que te cruces
con un rival. El combate sigue así.
1) Lanza dos dados para tu enemigo. Súmale su destreza. El total será
su fuerza de ataque.
2) Lanza dos dados para ti. Suma tu puntuación de destreza actual al
total. El resultado es tu fuerza de ataque.
3) Si tu fuerza de ataque es mayor que la de tu rival, significa que le
has herido. Entonces pasa al punto cuatro. Si la fuerza de ataque
de tu adversario es mayor, él te habrá herido a ti. Entonces pasa
al punto cinco. Si la fuerza de ataque es igual para los dos, habéis
esquivado vuestros ataques. En este caso, empieza un nuevo asalto
en el punto uno.
4) Al haber herido a tu rival, quítale 2 puntos a su resistencia. En este
momento puedes usar tu suerte para hacerle más daño. Esto se
explicará más adelante.
5) Como tu enemigo te ha herido, quítale 2 puntos a tu resistencia.
En este apartado también podrás usar tu suerte. Se explicará más
adelante.
6) Realiza los cambios oportunos en tu resistencia o en la de tu rival,
y también en tu suerte si has decidido usarla.
7) Empieza un nuevo asalto, por lo que debes repetir los pasos del
uno al seis. Todos estos apartados, que equivalen a un asalto, de-
ben repetirse hasta que tu resistencia o la de tu rival llegue a cero,
lo que supone la muerte.

# ENTREVISTA




## DAVID VELASCO

**Para que disfrutéis un más aun de este extenso reportaje contamos con una entrevista a David Velasco, autor de Héroes de Acero y de muchos otros libros donde nos cuenta como ha vivido los comienzos de este proyecto, sus proyectos futuros y su opinión personal sobre temas relacionados con el mundo donde se mueve. ¡Esperemos que os guste!**

## PARA COMENZAR LA ENTREVISTA NOS GUSTARÍA QUE LES CONTARAS A LOS LECTORES DE CREATIVE FUTURE QUIÉN ES DAVID VELASCO.

Creo que lo más sencillo es copiar parte de mi pequeño currículum, e invitar a todos los lectores a visitar mi blog. Nacido en Málaga en 1980, tras licenciarse en Periodismo en la Universidad de su ciudad natal, trabajó en destacados medios de comunicación de prensa y televisión, ejerciendo labores de dirección y de jefe de redacción, sin perder de vista su vocación de escritor de novela épica. Desde 2008 ejerce de editor en Mundos Épicos Grupo Editorial, lo que le ha permitido conocer en gran medida el género fantástico. Es autor de la saga Los manuscritos de Neithel, cuyos tres volúmenes, Sabine Vashanka, la hechicera (vol. I. Prólogo de Lucía González Lavado), El Reino de las Cien Lunas (vol. II. Prólogo de Javier Negrete), y La venganza del rey sin trono (vol. III) han obtenido grandes críticas en nuestro país. Además, David Velasco publicó en 2012 el librojuego Héroes del Acero, con el que dio un nuevo salto en su carrera literaria, adentrándose en un género pensado para hacer disfrutar a los lectores. No en vano, para crear esta obra su autor se valió de una gran experiencia adquirida durante más de quince años como incansable máster de rol, y consumidor habitual de juegos de videoconsola y ordenador. Posteriormente el autor nos sorprendía con su quinto libro, Krynea, la Novena Runa, una obra espectacular, basada en el videojuego Krynea (www.krynea.com), que consolidó aún más su carrera literaria. http://david-velasco.blogspot.com.es/

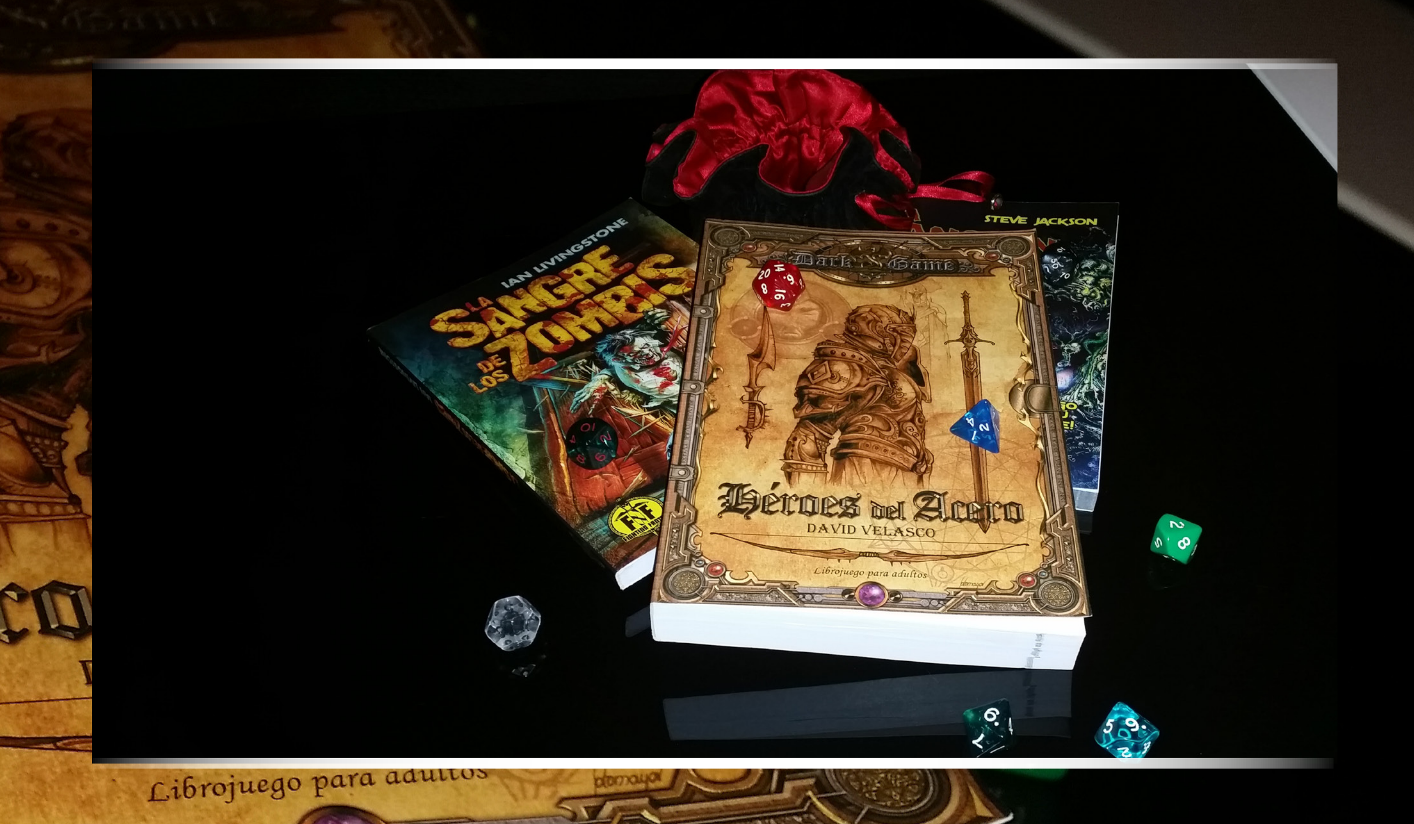
## PIENSO QUE ESTA PREGUNTA ES CLAVE Y ES LA MÁS IMPORTANTE DE TODAS. ¿DE DÓNDE SURGIÓ LA IDEA DE ESCRIBIR LIBROJUEGOS? ¿QUÉ FUE LO MÁS DIFÍCIL EN EL COMIENZO DE ESTE ORIGINAL PROYECTO?

Supongo que la causa principal que me llevó a embarcarme en la dura tarea de escribir un librojuego con las características que tienen los míos fue la falta de estos productos en el mercado. Por eso comencé a escribir el librojuego que a mí me hubiese gustado comprar, pero que no encontraba en ninguna librería. Al comienzo, lo más difícil fue crear un sistema de reglas propio, y que además fuese elaborado y trabajado, pero sencillo y emocionante en los combates, para que los lectores pudiesen disfrutar al máximo leyendo mis librojuegos.

## SABIENDO QUE HAS SIDO MASTER DE JUEGOS DE ROL DURANTE VARIOS AÑOS, ¿TE HA AYUDADO ESTO A LA HORA DE CREAR LA HISTORIA DE TUS LIBROS? Y ¿DE QUÉ MANERA?

Sin duda, uno de los principales motivos que hicieron que comenzase a escribir fue mi gran experiencia como máster de rol. En mi adolescencia pasaba muchísimas horas preparando mis partidas, pero luego sólo las disfrutaban mis amigos. Fueron sus palabras de ánimo y sus felicitaciones por mi trabajo las que hicieron nacer en mí la necesidad de crear algo que fuese más allá y que pudiesen disfrutar muchas más personas. Por eso comencé a escribir

novelas, pero siempre tuve en mente crear un librojuego muy similar al rol, y de esa idea nació Héroes del Acero.




## DENTRO DE TODOS TUS LIBROS, Y SI SOLO PUDIERAS QUEDARTE CON UNO ¿CUÁL SERÍA ESTE Y PORQUE?

No tengo duda alguna para responder esta pregunta, ya que la respuesta es el librojuego Héroes del Acero. No podría enumerar todas las alegrías que me ha dado dicha obra, y que me sigue dando a día de hoy, año y medio después de su publicación. La salida al mercado de este librojuego marcó un antes y un después en mi carrera literaria, ya que hizo que muchos me conocieran y me puso en contacto con un gran número de lectores. Eso me ha dado una gran experiencia y me ha ayudado a seguir mejorando como escritor, ya que agradezco enormemente las opiniones de los lectores que se ponen en contacto conmigo.




## ¿QUÉ NUEVOS LIBROS NOS ESPERAN EN UN FUTURO RECIENTE? DENTRO DE LO QUE NOS PUEDAS CONTAR

**Ahora estoy centrado en acabar de escribir el también libro-juego Siervos de la Sangre. Como decía, en su redacción estoy teniendo en cuenta todas las opiniones y comentarios recibidos. Se me planteaba un gran desafío al tratar de superar a Héroes del Acero, pero ahora, con el trabajo prácticamente concluido, estoy más que satisfecho con el resultado, porque creo que lo he conseguido. Seguro que a todos aquellos a los que les gustó Héroes del Acero les va a encantar Siervos de la Sangre, pensado especialmente para hacer disfrutar a los lectores.**

**FUERA DE TUS LIBROS, SABIENDO QUE HABRÁS TENIDO UNA EXTENSA TRAYECTORIA EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ROL, Y DE LOS LIBROS, Y SIN ÁNIMO DE QUITARTE LECTORES, ¿QUÉ OTRAS SAGAS DE ROL O LIBROS TE HAN AYUDADO A INSPIRARTE?**

En cuanto a novelas, mis géneros favoritos son la historia y la fantasía, y por ello, aunque sean dos tópicos, mis libros favoritos son El Señor de los Anillos y Los Pilares de la Tierra. En lo que a rol se refiere, he jugado a muchos de muy diferente temática, pero claramente mi preferido es Aquelarre, del que he sido máster durante muchos años.

**UN ASESINO EN ORLANDES, EL BOSQUE TENEBROSO. ¿ALGO QUE NOS PUEDAS CONTAR SOBRE LOS SIGUIENTES? ¿TENDREMOS ALGUNO PRONTO?**

Pronto esperamos desvelar muchas más sorpresas. Estamos trabajando en diferentes videojuegos, de distintos géneros, que estoy seguro que van a sorprender y a gustar mucho. Por el momento, me temo que es todo lo que puedo adelantar, pero en breve nuestra colección de videojuegos Dark Game dará mucho que hablar.

**¿HAS PENSADO IMPLEMENTAR ALGUNA FUNCIÓN ONLINE PARA QUE LA GENTE PUEDA SUBIR SUS FICHAS DE PERSONAJES Y QUE ASÍ LAS VEAN OTRAS PERSONAS, O POR EJEMPLO EL PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN SUPERADO X LOGROS?**

>>

No había pensado en algo así y me parece una buena idea. Lo estudiaremos y a ver qué podemos hacer al respecto. Todo lo que sea hacer que los jugadores puedan relacionarse e interactuar unos con otros es digno de estudiarlo y ponerlo en marcha.

## ¿HAS PENSADO SACAR UN VIDEOJUEGO COMPLETO, DESDE CERO?

Definitivamente, sí. Es algo en lo que llevamos trabajando mucho tiempo, y si todo sale bien, dentro de poco ese sueño podrá hacerse realidad.

## ¿PARA CUÁNDO EL VIDEOJUEGO DE HÉROES DEL ACERO?

Por el momento estoy trabajando en otros proyectos a los que tengo que dedicarles toda mi atención. La idea de hacer un videojuego de Héroes del Acero la tengo en mente desde hace muchísimo tiempo, he incluso ya hay algunas cosas hechas, pero por ahora tendrá que esperar.

## PARA FINALIZAR, QUÉ LE DIRÍAS A LA GENTE QUE AÚN NO CONOZCA TUS MAGNÍFICOS LIBROS...

Lo que les diría es que den la oportunidad a autores españoles de género fantástico, ya que en nuestro país hay tanta o más calidad que fuera. Sin embargo, los apellidos extranjeros siguen llamando más la atención.

**Finalmente solo nos queda dar las gracias a Joaquin Martinez y David Velasco por su ayuda y colaboración para que este reportaje y entrevista; y darle todo nuestro apoyo para que este proyecto que lleva librojuegos y videojuegos llegue a buen puerto y continúe durante mucho años.**

PÁGINA WEB

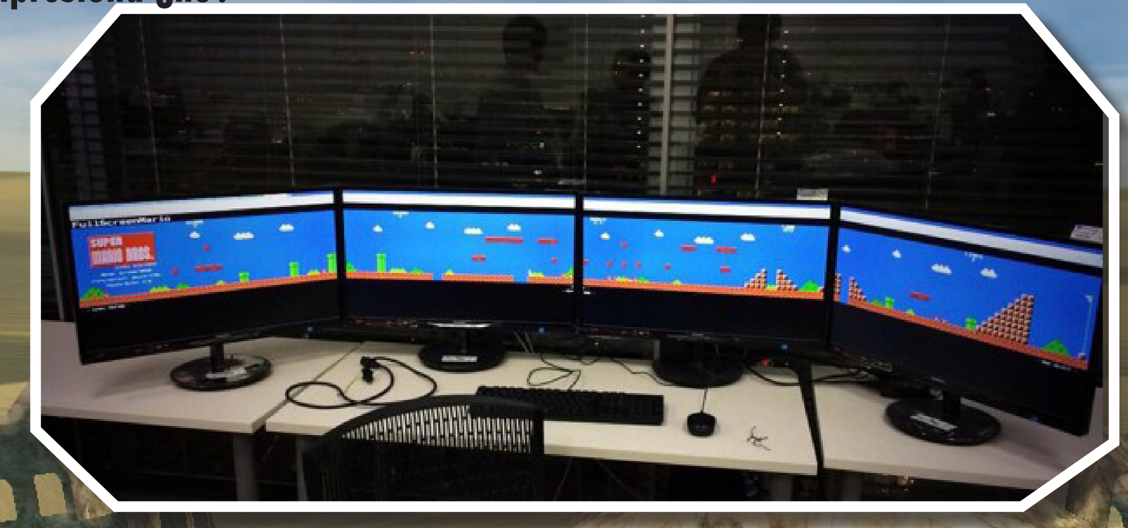
TIENDA ONLINE

COLECCIÓN DE LIBROS

# CURIOSIDADES

## ¿CÓMO SE VERÍA UNA PANTALLA COMPLETA DE SUPER MARIO BROS?

**Seguramente siempre hemos querido tener varias pantallas para aprovechar un juego a su máximo potencial, tener un mayor campo de visión siempre ayuda. Pues parece ser que Morikuma Works ha llegado al límite uniendo la imagen en cuatro monitores y remasterizando un poco el arcaico juego Super Mario Bros para ver toda la pantalla sin ningún tipo de corte ni movimiento. Impresiona ¿no?**




## PISANDO FUERTE

**Se acabó pasar desapercibido en casa. Ahora iremos haciendo sonidos por donde vayamos con estas molonas zapatillas robóticas que además de originales son muy cómodas. Estas son una creación de ThinkGeek y su precio no supera los 30 dólares.**



## CORBATAS ROLERAS

**Nunca antes un rolero ha podido demostrar de manera abierta ni tan fácilmente, sin tirar los dados, cuáles son sus gustos. El diseño tiene una serigrafía en tinta negra o plata a mano con un lazo de microfibra satinado. Como se puede ver en la imagen lleva inscritos todos los dados, desde D4 hasta el D20 y los cuatro colores disponibles son: Rogue Red (Rojo Ladrón), Paladin Purple (Purpura Paladin), Tiamat Teal, o Black Magic (Negro Mágico).**



# LA HABITACIÓN DE BATMAN

**Los murciélagos siempre nos han asustado aunque hay uno que se hace de querer. Siempre velando por nuestra seguridad y luchando con criminales, pero también tiene que descansar. ¿Os habéis planteado como serían sus aposentos? Pues parece ser que un hotel de Taiwan ha querido mostrárnoslos. Si vais al Eden Hotel tendréis la posibilidad de dormir en él. Esta habitación incluye todos los accesorios de Batman y esta customizada al completo.**






# JUEGA A RISK SIN TABLERO

**Acabamos con otra mesa algo menos decorativa pero si más funcional. También en madera pero estaba vez viene con un mapa del mundo pintado, diferenciando cada país de un color, y marcando algunos territorios, y ¿Para que esto? Muy sencillo, para jugar al Risk, ese juego de mesa donde teníamos que conquistar todo los países que pudiéramos usando diferentes estrategias de manera que acabáramos con nuestros rivales. Además siempre tiene opción de hacer una parada y tomarme un café en el país que más te apetezca.**






# ¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?

## Tras algunos años de espera Wolfenstein vuelve a la carga con un nuevo juego, Wolfenstein The New Order

Europa, 1946. La Segunda Guerra Mundial asola Europa. Aunque en otro momento los aliados llevaban ventaja, las fuerzas nazis han vuelto las tornas de un modo espectacular gracias a la avanzada maquinaria bélica del general Wilhelm Strasse, "Calavera". El fracaso del último asalto aliado contra el complejo de Calavera conlleva la pérdida de esperanza por parte de los aliados. Europa, 1960. La guerra ha terminado y los nazis, que han doblegado hasta a las naciones más poderosas mediante el uso de una fuerza incansable y una intimidación brutal, han salido victoriosos. El régimen nazi gobierna ahora el mundo con mano de hierro.

Así comienza la historia y nos metemos en el cuerpo del capitán B.J. Blazkowi-

cz, el héroe de guerra estadounidense que, tras emerger en este mundo de tinieblas después de 12 años, debe lanzar una contraofensiva imposible contra el monstruoso régimen nazi. Solo tú te atreves a plantar cara a un ejército imparable de robots y gigantescos supersoldados nazis. Solo tú puedes detener a Calavera y volver a escribir la historia.

Tras este gran y espectacular comienzo bélico comienza el juego. Sin decir mucho más de la historia os decimos que os va a sorprender con los grandes giros que muestra y seguramente rápidamente os centrareis en ella y no os querréis perder nada, porque sobre todo muchos hemos pensado que hubiera sido de nosotros si los nazis se hubieran hecho con la victoria.

El juego está cargado de detalles que nos sorprenderán pero, claro está, serían distintos a los que tenemos hoy en día. ¿Tendríamos los mismos periódicos? ¿Los mismos grupos de música? ¿El mercado del cine sería liderado por los americanos? Muchos son los detalles que nos mostraran esos resultados alternativos que aparecerían en un mundo paralelo al nuestro donde los nazis habían conseguido mantenerse a flote. Para hacer que esto lo entendamos de una mejor manera tendremos bastantes coleccionables para encontrar durante la historia como son los vinilos.



# PERSONAJES

**Blazkowicz,** Entrenado por los ranger del ejército de los E.E.U.U y posteriormente reclutado para la OAS, William "B.J." Blazkowicz se ha pasado la vida luchando contra los nazis en el frente.



**Anya Oliwa,** Hija de médicos e intelectuales polacos, Anya iba bien encaminada a obtener un doctorado en arqueología. No obstante, la guerra la obligó a abandonar sus estudios y a ayudar en el negocio familiar. Como enfermera jefe en el psiquiátrico de sus padres, Anya está al cargo de los pacientes heridos, entre los que se encuentra un soldado sin identificación que un barco pesquero recogió malherido en el mar.



**RoW Wyatt,** estudiaba relaciones internacionales en la Universidad de Harvard cuando decidió contribuir a la campaña bélica, para gran disgusto de su padre. Impulsado por sus convicciones morales y su idealismo indoblegable, consiguió convencer a la fuerza aérea de que lo dejaran alistarse a la tierna edad de 17 años.



**Fergus,** La infancia de Fergus Reid, nacido y criado en las Tierras Altas escocesas, se vio marcada por la pobreza y las penalidades. A los 16 años, Fergus encontró trabajo en los astilleros de Glasgow, donde permaneció hasta que la depresión de los años 30 se cebó con Escocia y prescindieron de sus servicios. Tras varios años buscándose la vida, estalló la guerra y Fergus se trasladó a Perth, en la Escocia central. Allí se formó como mecánico de aviación, pero se vio ascendido a aviador a causa de una apuesta inducida por el alcohol.




**Calavera,** El general Wilhelm "Calavera" Strasse, un dotado y devoto investigador, dirige la División de Proyectos Especiales de las SS. Carece completamente de cualquier escrúpulo moral, y sus experimentos con nuevas tecnologías dieron a la máquina de guerra nazi la ventaja que necesitaba para ganar la guerra y someter al mundo. Durante la guerra, Calavera estuvo a punto de morir en un accidente de dirigible. Esta experiencia cercana a la muerte le dio una nueva perspectiva de la vida, por lo que aprovecha cada instante que esta le brinda.



**Frau Engel,** Ella ha consagrado su vida a la causa nazi, es una importante figura de la Bund Deutscher Mädel (Liga de chicas alemanas), la división femenina del movimiento joven del partido nazi. Tras haber cumplido con su deber y criar a seis niños arios para que sirviesen a la patria y mostrasen una lealtad inquebrantable al ejército nazi, Frau Engel consiguió ascender rápidamente en el escalafón militar.



# LOS NAZIS HAN CREADO TODO TIPO DE ROBOTS PARA DOMINAR EL MUNDO

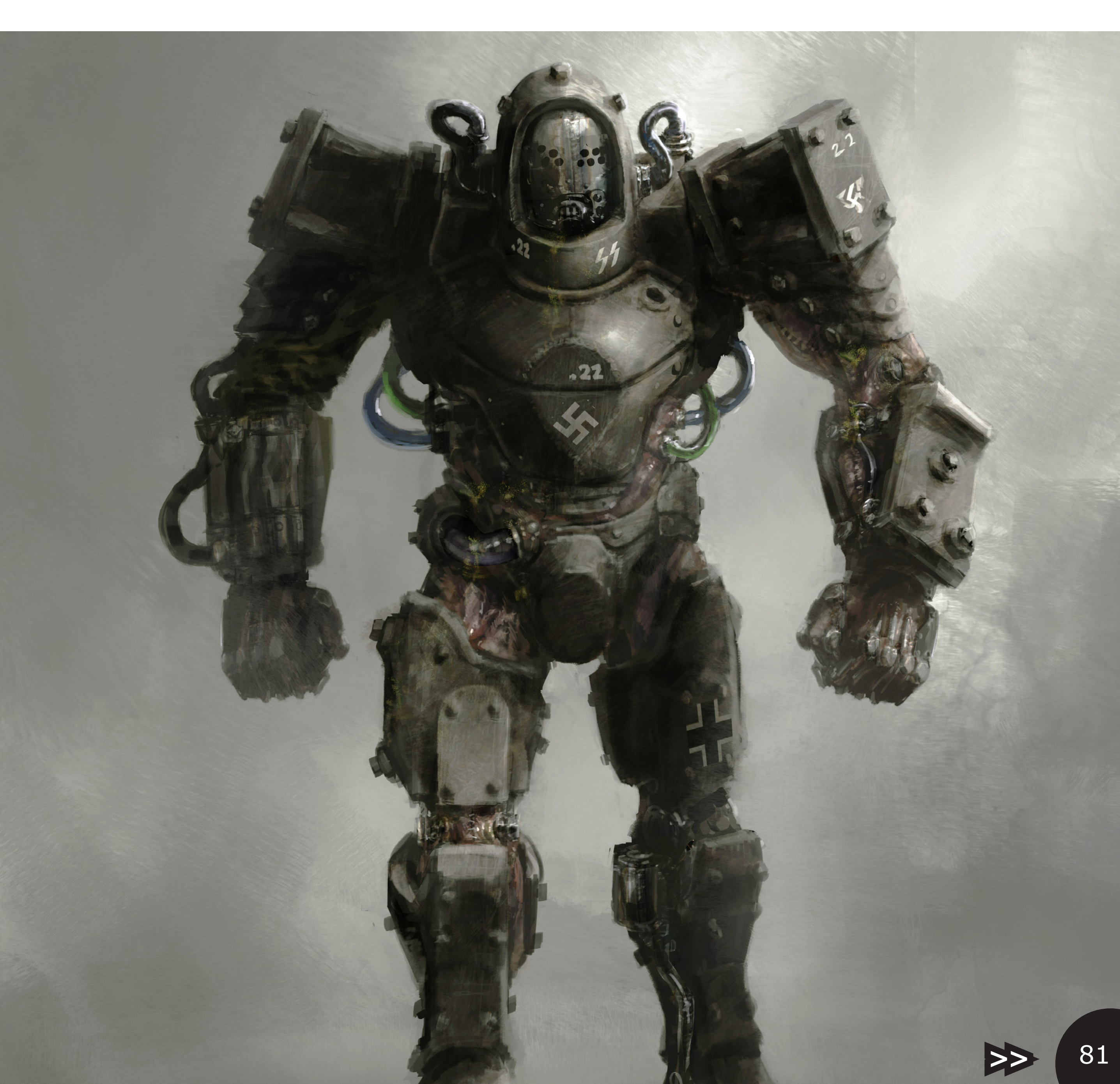
Los alemanes no han perdido el tiempo, y en vez de crear cosas para mejorar el mundo han creado todo lo posible para seguir siendo la potencia más fuerte del mundo. Los drones serán su mejor mano donde tenemos también robots de todos los tipos como perros robóticos que mejor que no te encuentres por el camino.

Es de esperar que el arsenal de este juego no sea pequeño y efectivamente no lo es. Tendremos armas de todo tipo incluso algunas bastante especiales como el Laserkraftwerk, que como su nombre medio indica es un láser que parecerá que todo lo que se ponga delante es mantequilla. Es muy importante la exploración en todo momento porque la munición no la regalan y la vida no se regenera, por lo que no dejéis de lado la búsqueda de material bélico y mucho menos de dinero que será muy necesario también. Es de destacar también que podremos llevar dos armas a la vez, seguro que os molará ese momento en el que nos falten balas para seguir disparando después de estar con las dos armas matando a



todos los nazis que nos encontremos.

La forma de juego dependerá en gran medida de nosotros porque como venimos acostumbrados recientemente en algunos juegos ya no tenemos una posibilidad de avanzar y de pasar capítulos si no que la forma la decidimos nosotros. Podemos intentar pasar desapercibidos acaban con los enemigos que nos molesten o con todos si os apetece o entrar a saco con nuestras armas y no parar hasta que el último soldado caiga al suelo. Todo esto se complementa con unas pantallas que lejos de ser lineales nos dan además la posibilidad de avanzar por distintas zonas. En todo momento estaremos ante un juego fluido, un juego con acción sin freno, e incluso dependiendo de algunas decisiones que tomemos la historia puede cambiar.



Serán muchos los escenarios que nos encontremos. Muchos y variados como ir en un avión de guerra, escalar por una pared mientras disparamos o escondidos por las trincheras para no ser visto en un campo de guerra. Un fallo que vamos a destacar aquí es la IA, que a veces no va como quisiéramos, porque en situaciones que deberíamos ser vistos o al menos intuirse que estás ahí, como por ejemplo, el suelo lleno de cadáveres, no nos ven. Pero ahí es donde entra que el juego no busca ser totalmente realista sino que se acerca bastante a un arcade, es decir, que sigue con la forma de jugar de los primeros juegos, dándonos una forma alternativa y no tan exacta como en los juegos que nos están llegando de este estilo recientemente.

El apartado gráfico y sonoro son muy buenos. El juego esta intachablemente diseñado, teniendo cuidado en cada detalle que nos encontramos tanto en los personajes como en lo referente a los paisajes y objetos que vamos descubriendo durante la aventura, aunque



PLATAFORMAS: PC, PS4, PS3, 360, XBO

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS

DESARROLLADORA: MACHINEGAMES

18
www.pegi.info

NOTA 9.0

| WOLFENSTEIN THE NEW ORDER | |
|---|---|
| HISTORIA | 9.5 |
| GRAFICOS | 8.3 |
| MUSICA | 8.5 |
| JUGABILIDAD | 8.3 |
| TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR ISA GARCIA

# NOSOTROS PODREMOS ACABAR CON LA TIRANÍA DE LOS ALEMANES

es cierto que por ejemplo en los primeros planos falla un poco esto. De las escenas cinematográficas no podemos quejarnos tampoco, porque serán muchas las escenas que estaremos como expectores y la única pega será que terminen, porque el argumento nos irá dando lo suficiente en todo momento para que siempre queramos más. Para los que os gusten los modos multijugador os vamos a dar una mala noticia y es que este juego no incluye ningún modo online, ¿Acertado o fallo? Tuya es la decisión después de leer todo lo demás que trae el juego, ya que es un juego con una gran historia.

# CONCLUSIÓN

Wolfenstein The New Order es seguramente el mejor juego de la saga, más que mejorado en gráficos y en la jugabilidad pero sin buscar ser un perfecto simulador de la realidad, lo que nos da una forma distinta de jugar, divertimos y no estar tan pendiente de que todo sea exacto.




# EORZEA. UNA TIERRA FORJADA POR HÉROES

**Final Fantasy XIV A Realm Reborn alcanza la nueva generación. Primero lo vimos en PC y PS3 y ahora llegamos con unos gráficos mejorados y nuevas características que os harán disfrutar del juego en PlayStation 4**

Para los que no hayáis seguido todo el boom de la llegada del MMOPRG de Final Fantasy aquí os hablamos de él. Aunque ya publicamos en su día el análisis para PS3, para PC e incluso algún que otro previews para ir dando un avance de lo que estaba por llegar: FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn. Este es el primer juego de rol online multijugador masivo (MMORPG) que se ha reconstruido desde cero y centrándose en todos los sistemas, la jugabilidad y la experiencia del jugador. FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn nos invita a explorar el reino de Eorzea con amigos de todo el mundo.

En un intento por hacerse con el control del reino y sus abundantes recursos de cristal, el Imperio Garlean envía una hueste devastadora en una misión para conquistar a su vecino del sur.


UNA BUENA HISTORIA Y
UN GRAN CONTENIDO

# JUEGA DE MANERA CONJUNTA EN PC, PS3 Y PS4

Movido por la locura, el comandante de las fuerzas invasoras planea en secreto arrancar la luna de los cielos y arrojarla sobre la tierra. La gente del reino pronto se da cuenta de este horrible plan y une sus manos en una oración desesperada para obtener ayuda de los Dioses, solo para ver cómo sus esfuerzos fracasan. Desde el interior de la luna emerge Bahamut, un antiguo terror que ahora hierve de furia alimentada por sus incontables años de cautiverio. Percibiendo el empuje del destino, un poderoso sabio emplea sus últimas fuerzas para enviar a los héroes de Eorzea a una grieta temporal. Allí esperan, a salvo de las llamas de la destrucción, hasta que su ayuda vuelve a ser reclamada. ... Un Reino Renace.

Al empezar el juego deberemos crear nuestro personaje eligiendo una de las cinco razas disponibles (Hyur, Elezen, Roegadyn, Miqo'te y Lalafell), así como un montón de personalizaciones que nos harán únicos. También debe-





remos elegir nuestra clase (Discípulos de la Guerra, Discípulos de la Magia, Discípulos de la Mano y Discípulos de la Tierra) y así empezar nuestra propia aventura, y podremos aprender profesiones entre nueve distintas (Alchemist, Culinarian, Armorer, Goldsmith, Blacksmith, Leatherworker, Carpenter y Weaver). Algunos de los lugares más emblemáticos del juego son Ul'dah, Gridania, Limsa Lominsa y Ishgard.

Vamos a lo bueno, a las características que nos incluye el juego. Por una parte tenemos los mejores y conocidos elementos de la gran saga Final Fantasy , algo que es de agradecer porque aunque es un juego nuevo y sabemos que normalmente entre un Final Fantasy y otro no hay mucha

correspondencia siempre nos gusta tener algo familiar en cada juego y al ser un mundo nuevo y con una historia tan amplia gradecemos que aparezcan conocidos como los chocobos o los moguris, y lugares como la Torre de Cristal, la Armadura Magitek, el Cait Sith y los Limit Breaks.

Como todo MMO, Final Fantasy está basado en el sistema de misiones, y gracias al trasfondo de la historia tendremos una cadena de misiones principales y además un buen número de misiones secundarias, que pueden ir desde matar bestias a recolectar plantas, todo ello hasta llegar al nivel máximo. Por otro lado tenemos la guía del cazador que nos sugiere que matemos a determinadas criaturas, de esta forma ganaremos también experiencia extra. Además conseguir experiencia será fácil si hacemos uso de  las mazmorras porque algunas tienen mecánicas complejas, desde esquivar ataques, habilidades especiales o interactuar con objetos del escenario durante el combate.

Una forma de conseguir experiencia ha sido traída desde su primera versión y son las Levequest, que si bien no le daremos mucha importancia al principio, si decidimos crear un nuevo personaje estas cobraran gran relevancia dado que ya tendremos hechas las misiones principales. La siguiente forma con la que podemos obtener experiencia es con las Guildquest o misiones cooperativas y







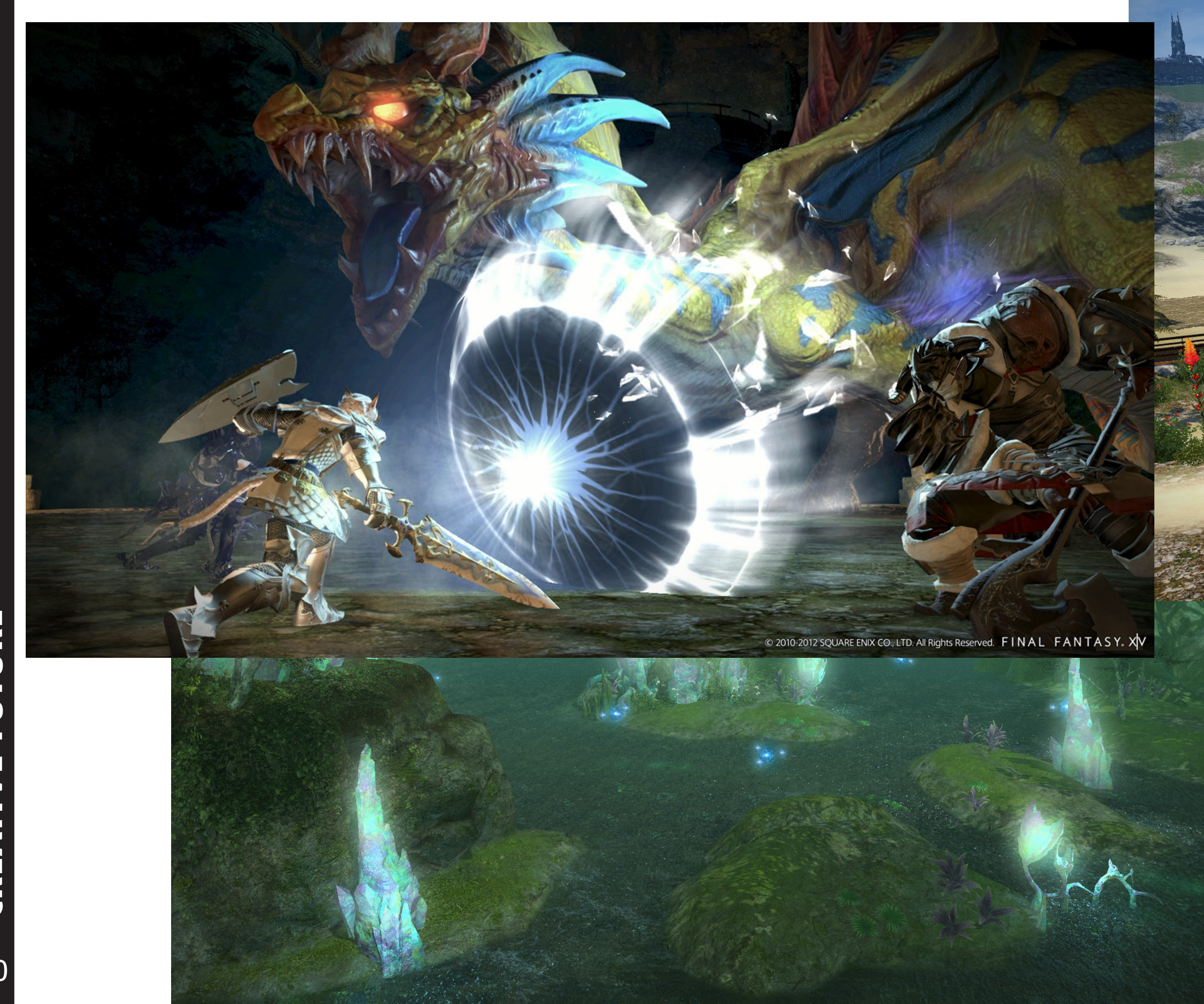

también las misiones de profesión, que incluyen pescar, talar árboles, etc. Una forma muy importante son los eventos dinámicos que nos brinda el Sistema de Eventos Totalmente Activos (FATE). Probablemente el mayor acierto y lo que más juego nos va a dar son los cambios de clase, ya que simplemente cambiando el arma podremos pasar de una clase a otra, y además tendremos nuestra especialización o Jobs, que nos dará un poder extra para enfrentarnos a los boses más duros, pero todo tiene sus desventajas y esto no iba ser diferente, pues al elegir un Job, tendremos menos puntos en la segunda clase.

Apartado gráfico. El juego gana profundidad y detalles con el salto de PlayStation 3 a PlayStation 4 al aumentar la resolución a Full HD, una mayor nitidez de las texturas y se acabó la caídas en la tasa de frames. La interfaz gráfica es la misma que teníamos en el pc, pero no supone problema ya que el teclado y el ratón. Si queréis jugar con el mando no os preocupéis porque el cursos se puede mover con el panel táctil del mando y además configurar la interfaz para que sea más cómoda.

Si teníamos el juego en PlayStation 3 y hemos pensado pasarnos a PlayStation 4 ahora podremos pasar nuestra cuenta sin ningún coste adicional, ahora muy bueno ya que en la gran mayoría de juegos de este estilo nos cobran por el traspaso.

Para más ayuda contamos con una aplicación para móvil (Final Fantasy XIV: Libra Eorzea) donde podremos además de ver nuestro personaje, equipo, habilidades, puntos de vida, etc... Dispone de una base de datos de armas, armaduras, accesorios, y hasta de criaturas, algo muy útil siempre en un juego de Final Fantasy ya que sabes datos sobre los enemigos será lo que marcará la victoria o la derrota.

Referente al apartado sonoro casi nada que criticar, la música resulta increíble teniendo casi cada mapa su melodía particular. La única pega que le veo son las voces, ya que la mayoría de las cinemáticas e interacciones con los NPC no las tienen, quedando un poco raro ver como el personaje en cuestión mueve la boca pero no escuchamos nada, y siempre sin traducir a nuestro idioma. Un detalle muy bue-



no es que el altavoz de nuestro mando nos será muy útil ya que escucharemos las notificaciones que vayan apareciendo en el mundo para así no entrar en conflicto con los demás sonidos que vamos escuchando en la televisión.

Y de las grandes ventajas que incluye el juego para PlayStation 4 es la posibilidad de compartir el juego en nuestra PlayStation Vita. Esto será una gran posibilidad de jugar sin estar con la televisión, y así dar más uso a nuestra PSVita. Además mediante la función Share de nuestra PS4 transferiremos nuestros mejores momentos y escenas a nuestros amigos y a la comunidad. Unos mejores gráficos a calidad 1080p como hemos comentado. Disponemos también de la ayuda compartida ya que podemos hacer streaming de nuestras partidas para que nos ayude la gente, compatibilidad con teclado y ratón y el uso del panel táctil del mando.

Para finalizar os comentamos el contenido que incluye la edición coleccionista para PlayStation 4: Una caja diseñada por Yoshitaka Amano, el famoso artista gráfico de FINAL FANTASY; un libro de



GENERO: ROL
PLATAFORMAS: PS4, PS3, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

16
www.pegi.info

FINAL FANTASY XIV
A REALM REBORN

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.8 |
| MUSICA | 9.8 |
| JUGABILIDAD | 9.6 |
| TRADUCCION | 4.5 |

NOTA
9.0

REALIZADO POR ISA GARCIA

# LA VERSIÓN DE FF14:ARR DE PS4 ES COMPATIBLE CON TECLADO Y RATÓN

arte de 80 páginas titulado Art of Eorzea que contiene bocetos inéditos; el disco de video especial The Waning of the Sixth Sun (El Cuarto Menguante del Sexto Sol), que ofrece una visión cinemática de los eventos que causaron el renacimiento del reino; Password de un solo uso,  clave de seguridad adicional; el álbum Sounds of Eorzea (Los Sonidos de Eorzea) que incluye la música de los célebres compositores de la serie FINAL FANTASY; cinco tarjetas de personajes coleccionables; un token de seguridad de A FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn que proporciona una mayor protección a la cuenta del usuario y objetos exclusivos para el juego: Casco Guerrero de la Luz, Mini Behemoth, Coeurl Mount, Armadura de Behemoth, Fat Chocobo y Wind-up Moogle Minion.

# CONCLUSIÓN

Final Fantasy a Realm Reborn es un juego multijugador que nos ofrecerá horas y horas de entretenimiento en un ambiente increíble y muy dinámico. Las pegas son simples, la cuota mensual que hay que pagar en un mundo donde cada vez más proliferan los Free to Play, y la falta de traducción al castellano. Lo mejor que llegan los gráficos en 1080p, la compatibilidad de teclado y ratón en PS4 y que ahora podemos compartir nuestra partida en PlayStation Vita.




# UN BUEN MOMENTO PARA COMENZAR CON FIFA

**El pasado evento de gran nivel que vivimos fue la Eurocopa del 2012, y acertado o no nos llegó con un gran DLC para nuestro Fifa 12. Esta vez Electronic Arts ha querido sacar un juego independiente, ¿Cumplirá las expectativas esperadas?**

Se acerca el verano, se acerca el mundial y todos queremos que La Roja mantenga el titulo ganando de nuevo. Durante todo el año hemos estado jugando con nuestro Fifa anual, donde bien nuestros equipos han ido ganando títulos o lo único que hemos conseguido es hundirlos en una liga más baja pero ahora toca hacer un cambio, un giro de 180 para dedicarnos solo al mundial.

Una gran innovación que nos trae este



juego los entrenamientos en calendario. Entre partido y partido podremos elegir entre varios jugadores de nuestro equipo para realizar pruebas de entrenamiento, demostrando si somos mejores que los demás o no, y a la vez ir subiendo las características del jugador elegido.

Este juego no es un FIFA normal como era de esperar. No nos encontramos con tantos modos de juegos, no nos encontramos con un modo liga donde tendremos que ir avanzando poco a poco. No, en este juego lo importante es el Mundial y eso es lo que vamos a disputar. Comenzaremos desde los partidos amistosos hasta la fase de clasificación para al final llegar a la Mundial Brasil 2014. Para la tranquilidad de todos, aunque lo esperábamos contamos con todas las selecciones posibles y sobre todo con nombres




# COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 SOLO ESTARÁ DISPONIBLE PARA PS3 Y XBOX 360

reales tanto estadios, como jugadores y equipos. Parece que no pero no es lo mismo jugar con Cristian Renaldo o Darío Costa que con los reales. Eso así, solo contamos con lo relacionado con las selecciones y el mundial, nada extra aunque veréis que tenemos suficiente, o al menos mientras esperamos el inminente Fifa 15.

Electronic Arts ha pensado que los millones de usuarios que juegan a Fifa y que siguen todos los años el nuevo juego. Gente que lleva años comprando la última edición y que se sabe al dedillo las mejoras de cada uno no es suficiente y es egoísta que solos ellos disfruten del juego y se atrevan a abordar un año más el nuevo FIFA. Ahora los más novatos, y la gente que quiera iniciarse en el juego podrá hacerlo porque Electronic Arts ha incorporado un sencillo modo de juego con que usando solo dos botones podremos echarnos unos partidos. Como es de suponer, los que hemos jugado mucho, este modo se nos queda más que pequeño pero sin duda es una oportunidad

única y muy buena para que nuevos contrincantes y amigos con miedo a comenzar un FIFA se olviden de sus temores para comenzar el aprendizaje.

Cuando comenzamos a jugar nos damos cuenta de que EA no va dejando pasar el tiempo sino que ya está probando sus mejoras con este juego intermedio entre las dos ediciones anuales. Al coger el mando y después del pitido inicial nos damos cuenta de que no estamos antes Fifa 14 si no que vemos mejoras, como siempre digo, piensas que con cada juego ha dado en el clavo pero al año siguiente nos saca una mejora que nos gusta más. Donde más notaremos los cambios serán sobre todo en los balones aéreos, en la forma de recibir el balón y de rematar. Ahora recibir el balón y dar un taconazo o alguna peripecia en el aire será posible. También la IA será un pelín distinta a la vista en Fifa 14, ya que ahora será más difícil conseguir el balón desde de un encontronazo con un rival. Además de nuestro modo principal donde llevaremos nuestra selección a la victoria, en busca del preciado título de campeón mundial contaremos






con el modo Historia de las Rondas Clasificatorias donde viviremos los partidos más emocionantes de las clasificatorias y donde se nos brindará la oportunidad de cambiar la historia.

Los modos online también estarán disponibles en este juego aunque ahora serán solo selecciones. En la Copa Mundial de la Fifa Online jugaremos un mundial completo donde cada equipo estará controlado por una persona, en el cual solo ganaremos si somos los mejores; o tenemos la posibilidad de jugar al Rumbo a Rio de Janeiro, un juego más completo, más largo donde veremos todos los estadios del campeonato hasta llegar al estadio de Maracaná.

En el apartado gráfico como siempre sabemos que es bueno. Tal vez fallen algunas cosas como más detalle en los espectadores pero lo importante del juego luce bien. Además en esta edición hay que sumar que han sabido captar y llevarnos a la pantalla un juego que nos haga ver que estamos en el mundial y no un fifa de 'temporadas'. Contaremos con grandes momentos de emoción de los espectadores y sobre todo con la introducción a los partidos... disfrutar de ellas.

Una contra que tal vez haga que mucha gente no se decante por comprar el juego es que nos llega a un precio bastante elevado para un 'Fifa intermedio'. Lo llamamos así porque claro, jugar solo al mundial con el tiempo se nos puede hacer pequeño y nos quite la posibilidad

| | |
|---|---|
| PLATAFORMAS: PS3, 360 | GENERO: DEPORTIVO |
| DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: EA SPORTS |

3
www.pegi.info

NOTA 9.0

## COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | TRAYECTORIA | 8.0 |
| GRAFICOS | 8.7 | MUSICA | 9.5 |
| JUGABILIDAD | 9.2 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ

de pasar tantas horas como en Fifa 14 con los amigos pero también hay que valorar si queremos tener todos los Fifa del mercado y estamos dispuestos a ganar el mundial con nuestra selección.

# CONCLUSIÓN

Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 cumple con las expectativas, viene con mejoras visuales, una jugabilidad mejorada con la inclusión de un modo para principiantes, todos los equipos, estadios, jugadores y equipos del mundial pero posiblemente a un precio excesivo.




# THE ELDER SCROLLS SE PASA AL MUNDO DE LOS MMO

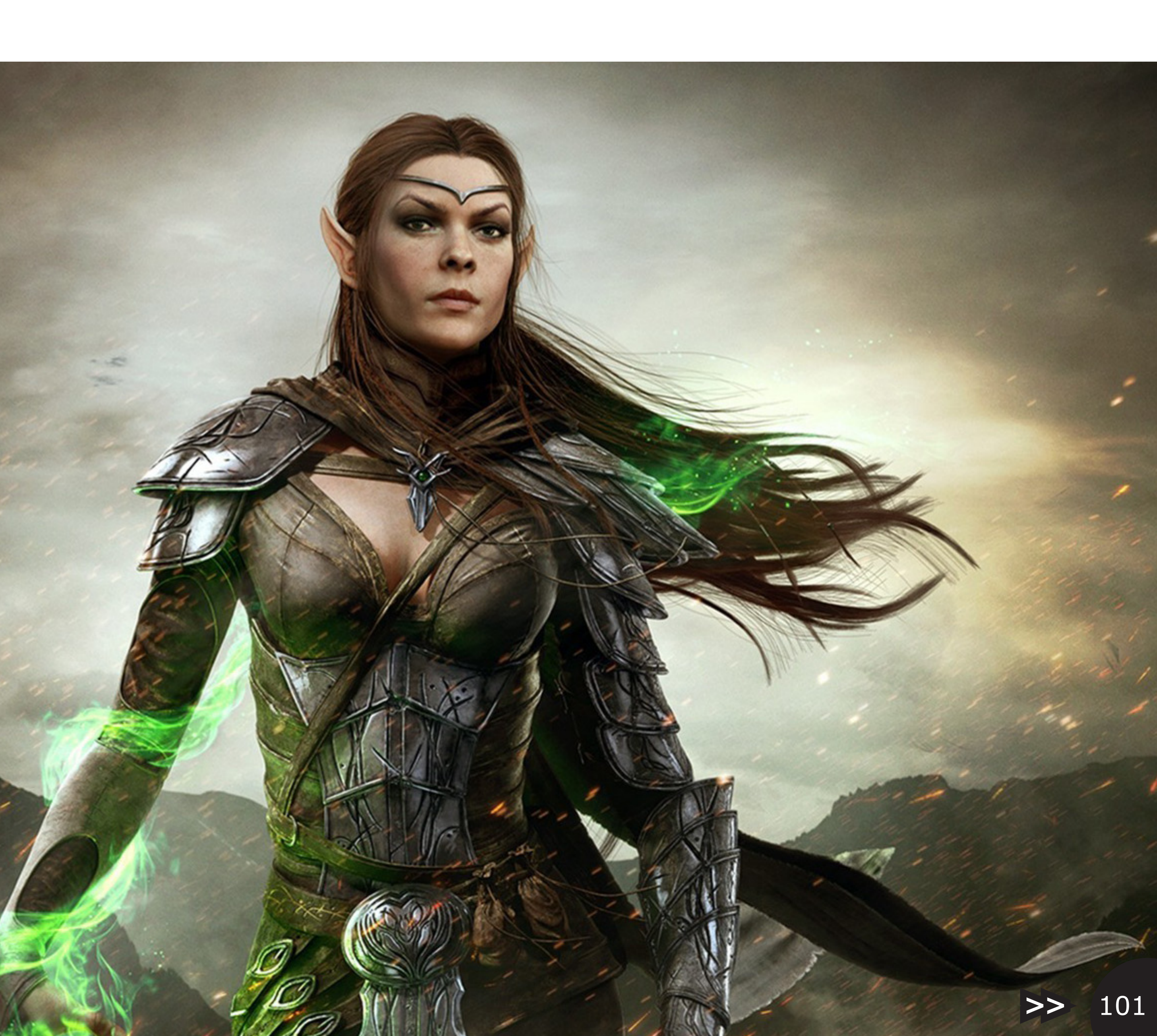
**Bethesda Softworks creadora de otros juegos como Rage, Dishonored, o el recién salido Wolfensteis: The New Order nos trae The Elder Scrolls Online, el esperado online de la saga The Elder Scrolls**

Tras el gran éxito de su último título The Elder Scrolls V: Skyrim eran y son mucho los fans que esperaban un online para disfrutar de ese mundo y de esos grandes juegos en cooperativos con los amigos y ahora por fin eso es posible.

La historia nos introduce 1000 años antes de los que vivimos en The Elder Scrolls V: Skyrim y la llegada del Draconido, justo antes de la subida del primer emperador de Tamriel, Tiber Septim. Tres alianzas batallaran por la supremacía de la tierra mien-

tras las fuerzas oscuras están moviéndose para destrozar el mundo.

Como todo gran juego de rol comenzaremos con la creación de personajes donde tendremos para elegir entre tres alianzas (The Daggerfall Covenant, The Aldmeri Dominion y The Ebonbeart Pact), cuatro clases (Templar, Dragon Knight, Sorcerer y Nightblade) y nueve razas (Altmer, Bosmer y Khajiita por Aldmeri Dominion, Orsimers, Guardias Rojos y Bretones por Daggerfall Covenant y Dunmer, Argonianos y Nórdicos por Ebonberat Pact). Como apunte os dejamos que las razas están restringidas según la alianza, no podemos escoger cualquier raza si no está asociada a ser alianza específica pero si compráis la edición coleccionista del juego esto desaparece, y ya podéis crearos lo que queráis además de una nueva raza que es la Imperial. Las clases tendrás tres arboles de talentos, y con cada subida de nivel podremos ir subiendo en una u en otra.






Aquí os presentamos las razas que podemos jugar en ESO:

Los Altmer o Altos Elfos provienen de los Aldmeris y vinieron a Tamriel hace miles de años. Se ven a ellos mismos como la raza dominante en Tamriel. Son un pueblo muy culto, conocidos por su impresionante arquitectura y sus masivas bibliotecas, historias y trabajos creativos. Ellos tienden a ser aislacionistas, permaneciendo en gran medida dentro de la Isla Estivalia, y sólo emergen cuando perciben una gran amenaza a su patria. Son guerreros y magos poderosos. También son los líderes de Aldmeri Dominion.

Los Elfos del Bosque o Bosmer, son traviesos, curiosos y ágiles. Debido a que su patria, el Bosque Valen, es atacada con frecuencia por los Imperiales, los Bosmer son expertos en el arte de la defensa. También están dotados como arqueros, quizás los mejores de toda Tamriel. La capital de Aldmeri Dominion, Elden Root, se encuentra en el corazón de su tierra natal. Se ha convertido en un centro de importancia política y cultural y es de vital importancia estratégica en la batalla para controlar Tamriel.

Los khajiita son una orgullosa raza felina proveniente de la tierra de Elsweyr. Los khajiita son ágiles, irrespetuosos, listos, fieros y con un temperamento



volátil. Veneran a las 2 lunas de Nirn y su debilidad son las cosas dulces. Los khajiita son guerreros temibles con un gran dominio de las armas blancas.

Los Bretones son los descendientes de los seres humanos que se asentaron en High Rock. Son personas de tamaño medio con cabello rubio y rasgos finos. Los Bretones son sumamente inteligentes, voluntariosos y muy sociable. Lo que les falta en la destreza física, lo compensan con su habilidad para tejer hechizos. Los Orcos a veces también llamados Orsimers es una raza de guerreros que provienen de la zona de Orsinium una sección de High Rock entre los reinados de Menevia y Wayrest.

Los Orcos son estoicamente valientes y temidos a menudo. Sus armaduras son muy preciadas por su calidad.

Los Guardias Rojos dicen que Hammerfell es su hogar pero aman viajar y tener aventuras en alta mar. Rápidos y ágiles, son muy a menudo habilidosos guerreros con espada y escudo, y son conocidos por su robusta constitución y velocidad, lo que los convierte en buenos exploradores.

La patria de los Elfos Oscuros de Morrowind ha sido invadida varias veces por los Akaviri y los Nórdicos. Esta historia de conflicto ha transformado a los Dunmer en guerreros endurecidos. También tienen una afinidad natural para la magia y gran intelecto, lo que los convierte en hechiceros hábiles.

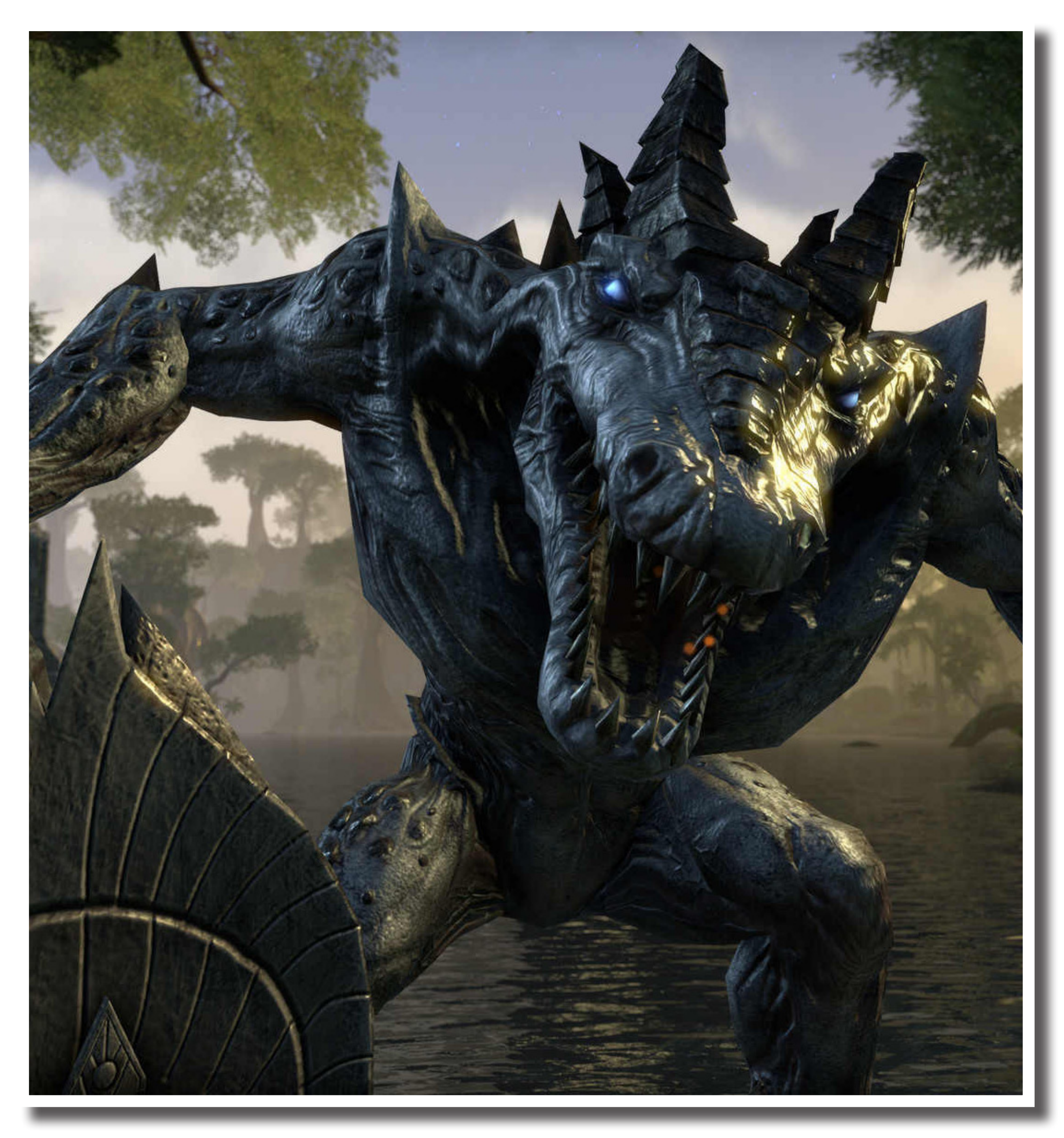



# TRES ALIANZAS, CUATRO CLASES Y NUEVE RAZAS PARA ELEGIR

Los Argonianos poseen un intelecto frío y están bien versados en las artes mágicas, el sigilo y el uso de cuchillas. También son expertos en guerra de guerrillas, siempre acostumbrados a defender sus fronteras de invasores. A menudo sirven como exploradores y hostigadores.

Los Nórdicos una vez conquistaron la mayor parte de Tamriel, y como resultado, sienten un cierto derecho a gobernar. Rompieron el poder de los Ayleids, casi expulsaron a los Altos Elfos de High Rock, y conquistaron gran parte de Resdayn, el precursor de Morrowind. Los Nórdicos son excelentes con las armas. Son rápidos para la ira, bulliciosos, y fuertes. Son guerreros natos que luchan con una ferocidad extática que aterroriza a sus enemigos.

Respecto a las clases, la mayoría de los juegos MMO requieren que selecciones una clase para tu personaje. Esta elección es siempre muy importante porque establece un montón de restricciones para tu experiencia futura. Elder Scrolls Online también cuenta con un sistema de clases, pero no es tan estricta. Las clases en ESO determinan sus habilidades básicas. No importa qué clase elijas, puede utilizar todas las armas y tipos de armaduras de todos modos. Es tu decisión qué tipo de armadura usar:



pesada, ligera o cuero medio. Lo mismo se aplica a las armas, puedes esgrimir cualquier arma y luchar como quieras. Así que las clases en ESO no te restringen sólo a la utilización de un conjunto limitado de equipo. Solo establece la dirección general de tu desarrollo futuro.

Las características visuales a la hora de crear el personaje no son excesivas, lo que agradece y no nos hará estar tres horas creándolo aunque no os penséis que está descuidada esta parte. Ya que con una barras podremos elegir todos los aspectos como el tamaño del torso, altura, tipo y color de piel, voces y mucho más.



Comenzamos el juego. El inicio nos incluye un tutorial que será bueno seguir para aprender un poco a jugar. Apareceremos en una cárcel como un preso y lo primero que tendremos que hacer es escapar. Para los que hayáis jugado a Skyrim veréis que el diseño de menús y del juego es casi el mismo lo que desde un principio os animará a jugar al juego tras traeros ese recuerdo y esa esencia que nos hace volver a un mundo que ya habíamos jugado. En muy poco tiempo empezaremos a conseguir puntos de habilidad y puntos para gastar en vida, maná o fuerza.

Nos irán saliendo muchos tipos de armas y armaduras que seguramente nos servirán para mejorar nuestra equipo en todo momento por lo que es recomendable explorar todo e ir recogiendo los que sueltes los enemigos que matemos. Hasta nivel 50 tenemos muchas armas para encontrar, una vez lleguemos a nivel máximo ya comenzaremos a ser más específicos con lo que usemos. Algo bueno que os gustará a la gente que soléis usar hechizo es que no tenemos tiempo de espera entre un lanzamiento y otro, tendremos un mana limitado que tendrá que ir recargándose pero si tenemos suficiente podemos



lanzar un hechizo varias veces sin ese tiempo de espera que tanto nos molesta.

El juego tiene muchas posibilidades, incluso podemos llegar a ser el emperador de la ciudad, aunque eso será más que difícil porque solo podrá haber uno y competiremos para ello con todo el mundo. Una vez haya un emperador este llevará una armadura especial y tener claro que para matarlo hará falta más de una persona y bien equipada. En el tema de servidores no os preocupéis en cual están vuestros amigos u otros españoles porque solo hay uno para Europa aunque va muy bien y es muy grande.

El juego está íntegramente en inglés, tanto subtítulos como audio. Aunque esperemos que si el juego tiene una gran acogida en España algún día lo traduzcan a nuestro idioma.

Podríamos tirarnos horas hablando de este multijugador, describiendo en detalle todo lo que tiene pero sería eterno para vosotros y para nosotros así que a partir de aquí os animamos a que vosotros juguéis y descubráis lo que oculta este juego.

GENERO: MMO
PLATAFORMAS: PS4, PC, XBO
DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWARE
DESARROLLADORA: ZENIMAX ONLINE STUDIOS

16 www.pegi.info

THE ELDER SCROLLS ONLINE

| | | | |
|---|---|---|---|
| NOTA 8.4 | | HISTORIA | 8.5 |
| GRAFICOS | 9.3 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 4.0 |

The Elder Scrolls ONLINE

REALIZADO POR CRISTINA / JOSE MARIA

Para finalizar os anunciamos lo que trae la edición The Elder Scrolls Online Imperial Edition que es la edición exclusiva para coleccionistas. Podéis adquirirla tanto en formato digital como físico: Estatua de Molag Bal (Una estatua de 30,5 cm de Molag Bal, príncipe daédrico de la dominación y la esclavitud), The Improved Emperor's Guide to Tamriel (Una guía ilustrada de 224 páginas escrita por el erudito imperial Flaccus Terentius); Mapa de Tamriel (Un mapa impreso de 53,3 cm x 66 cm detallando las zonas controladas por las alianzas y la conquista más reciente: Cyrodiil) Caja metálica (Una caja de edición limitada decorada con los colores imperiales). Además habrá una Colección exclusiva de contenido digital: Juega como un imperial (conviértete en un imperial y juega en cualquier alianza. Obtén bonificaciones únicas, estilos de artesanía, equipamiento y mucho más); White Imperial Horse (invoca esta montura imperial y desplázate por Tamriel con rapidez); Mudcrab Vanity Pet (explora Tamriel acompañado de esta mascota del cangrejo del barro) y Rings of Mara (completa el ritual de Mara con un amigo y recibe una bonificación de experiencia cuando juguéis juntos).

# CONCLUSIÓN

The Elder Scrolls Online es un MMORPG con muchas posibilidades, un completo sistema de personajes, un gran mundo para explorar, cientos de armas y armaduras y lo que más queríamos, un Elder Scrolls para jugar con los amigos. Lo malo tal vez que hay que hacer un pago mensual y que esta íntegramente en inglés.


¿HAS VISTO LAS
MAQUINAS DE
MATAMARCIANOS.ES?




# NUNCA HABÍA SIDO "TAN FÁCIL" SER UN MANAGER DE FOOTBALL

**Football Manager Classic sigue arrasando en el mercado y ahora se añade a un catálogo que no había tocado antes, Football Manager Classic 2014 para PlayStation Vita**

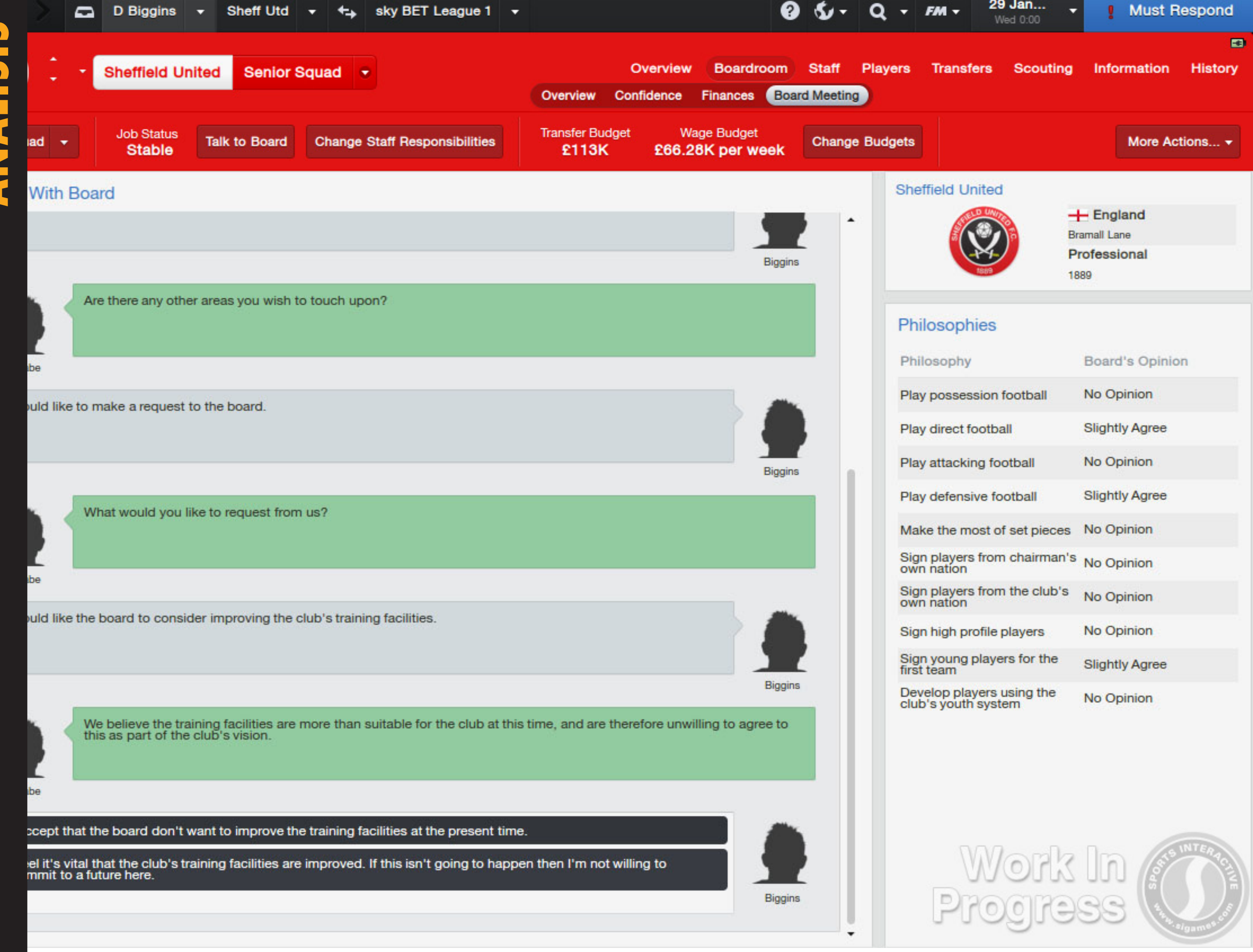
Sports Interactive™ y SEGA® Europe Ltd han unido sus fuerzas para traernos FMC 2014 a la portátil de Sony, que poco a poco parece que va aumentando el catalogo y las posibilidades con otras plataformas.

En esta edición del mejor simulador de Football que hay en este momento, una nueva entrega cargada de nuevas funcionalidades y avanzadas técnicas para que tanto la gestión como los resultados que obtenemos cada vez mejor. La gente hoy en día está muy animada a gestionar sus propios equipos, hacer sus propios fichajes, vender jugadores aunque casi todo el mundo está jugando en juegos online por lo que os animamos a que también probéis esta posibilidad que seguramente os sorprenderá con la gran cantidad de características que incluye y la




forma en la que está todo organizado.

La modalidad de juego que tenemos aquí es la versión Football Manager Classic del hermano mayor. En este modo todo será más simple y sencillo podremos jugar fácilmente sin tener que esta tan pendiente de todos los detalles. Todo será más sencillo y básicamente nos preocuparemos de la estrategia de juego y de los jugadores que iremos convocando en cada partido. No es tan simple pero seguramente os resultará mucho más sencillo. Es de suponer que no iba a ser tan complejo como pc porque también una portátil se suele usar durante menos periodos de tiempo, y a veces incluso tardamos un poco en volver a cogerla por eso, con este modo, tendremos un perfecto simulador pero adaptado a nuestras necesidades. Esto no quita que necesitemos tiempo y dedicación si queremos ser un buen manager. Nuestro equipo y nuestro club depende de nuestra decisiones, una mala decisión puede hacer que nuestro club pierda su potencial y su renombre pero si jugamos nuestras cartas con meditación y buena cabeza podemos llevar cualquier club a lo más alto, pero siempre con tiempo, ya que no todo es tan sencillo.




# MOTOR GRÁFICO 3D QUE AÑADE REALISMO A FMC2014

El Motor de Partidos 3D ahora viene con muchas mejoras entre las que tenemos una mejor Inteligencia Artificial, unas animaciones más cuidadas de los jugadores y unas reacciones más realistas. Muchas de las quejas que hubo sobre la recreación de los partido y el detalle de los jugadores han sido escuchada y ahora veremos todo mucho mejor e incluso los efectos con cambios climatológicos, como el efecto de la lluvia. Si jugasteis a FM 2013 veréis que el juego ha sufrido un rediseño de la creación de las tácticas y ahora la estrategia de equipo será más importante que nunca.

Los fichajes serán más realistas, como no, es lo que se busca al ser un simulador pero creemos que has conseguido mejorarlo bastante, ya que ahora las ofertas que recibiremos y los traspasos que hagamos por cada jugador están más ajustados a todo lo que afecte al equipo y al jugador en sí que queramos traspasar. Además de que ahora se han añadido unas cláusulas contractuales



como la posibilidad de ceder a un jugador al mismo club que se lo acaba de vender y la opción de elegir una mezcla de cesión y una cantidad específica de dinero. Si os gusto como esta antes implementado este sistema no hay problema porque podéis hacer como siempre, por turnos, aunque ahora contamos con la posibilidad de ir haciendo en vivo.

No queramos ser los reyes del mambo. Tenemos que ayudarnos de lo que nos ofrece el juego y para ello debemos hacer caso y estar atentos a lo que pasa continuamente en el equipo. Los miembros del equipo técnico, por ejemplo, nos darán sus opiniones sobre cómo están rindiendo los jugadores y eso nos hará dar una idea de a quien tenemos que darles más tiempo en el campo.




# AHORA COMPARTIMOS PARTIDA ENTRE PS VITA Y PC

También podremos hablar directamente con algún jugador para ver cómo se encuentran y así hacer que todo el mundo esté contento.

La interfaz ha sido mejorada, o mejor dicho ampliada. Una de las mejoradas ha sido el rediseño de la página de resumen de entrenamiento, la central de fichajes y las noticias de portada. Contamos además con un zoom para configurar la interfaz a acorde con el tamaño de nuestro monitor para que veamos con más claridad los apartados que más nos importan en cada momento. Ahora el juego cuenta con un Motor gráfico 3D, lo que le añade nivel extra a la inmersión y mucho más realismo a los partidos. Si hay que poner una pega aquí y es que a veces se nos queda pequeña la pantalla de la consola y los botones tan pequeños que cuesta pulsarnos aunque sea de manera táctil, tal vez una sido bueno un diseño menos parecido al pc, con diferentes submenús pero de manera que sea más fácil pulsar cualquier botón que nos encontremos. Una forma con la que si vimos que iba de manera perfecta y sin problema era usando un lápiz táctil.

Una gran mejora que nos posibilita esta versión del juego para PlayStation Vita es que si queremos seguir jugando en el pc podemos hacerlo. Podemos continuar por dónde íbamos y después volver a nuestra PlayStation Vita con la partida que hemos avanzado. Será una buena forma de jugar dentro y fuera de casa y no tener dos partidas distintas sino que vayamos mejorando nuestro equipo y ganando títulos que mantengamos allá donde vayamos.




# CONCLUSIÓN

FMC 2014 es similar al visto anteriormente en pc con la pegue de unos menús algo pequeños y llegarnos al final de la temporada pero incluye grandes mejoras gráficas, sencillez a la hora de elegir las opciones y la posibilidad de continuar jugando nuestra partida en pc.




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

# THE GHOST ARCHIVES: HAUNTING OF SHADY VALLEY

The Ghost Archives en un juego que nos pondrá en una inquietante historia. Valle Sombrío es un pequeño pueblo en el que todos eran felices en el que de repente comenzaron a desaparecer habitantes. Las almas permanecen allí esperando a que alguien vaya a ayudarlas. Nosotros seremos un agente de A.L.M.A que intentará resolver el misterio que rodea al pueblo. Nuestra aventura se dividirá en 5 capítulos en los que tendremos que dar lo mejor de nosotros mismos. Dos modos de juego, el modo principiante en el que podremos jugar más relajados pues es sencillo. Las pistas y los botones de saltar se cargan más rápido con los brillos activados, mientras que el modo experto no contará con brillos y con la recarga más lenta.

El escenario, bien trabajo nos pondrá a disposición la búsqueda de ciertos elementos que generalmente se nos mostrará en una lista y que nos servirán para poder ir continuando en el transcurso de la historia. Los gráficos bien cuidados y los escenarios bien definidos serán nuestro lugar de trabajo, con una cantidad de minijuegos a nuestra disposición. Contaremos con el inventario y en el lazo derecho con el botón Pista, el cual es un comodín por si se nos escapa algo. Finalmente, The Ghost Archives nos pone en una historia interesante en la que tendremos que buscar la explicación a los hechos paranormales ligado a un buen rato de diversión.


CREATIVE
FUTURE

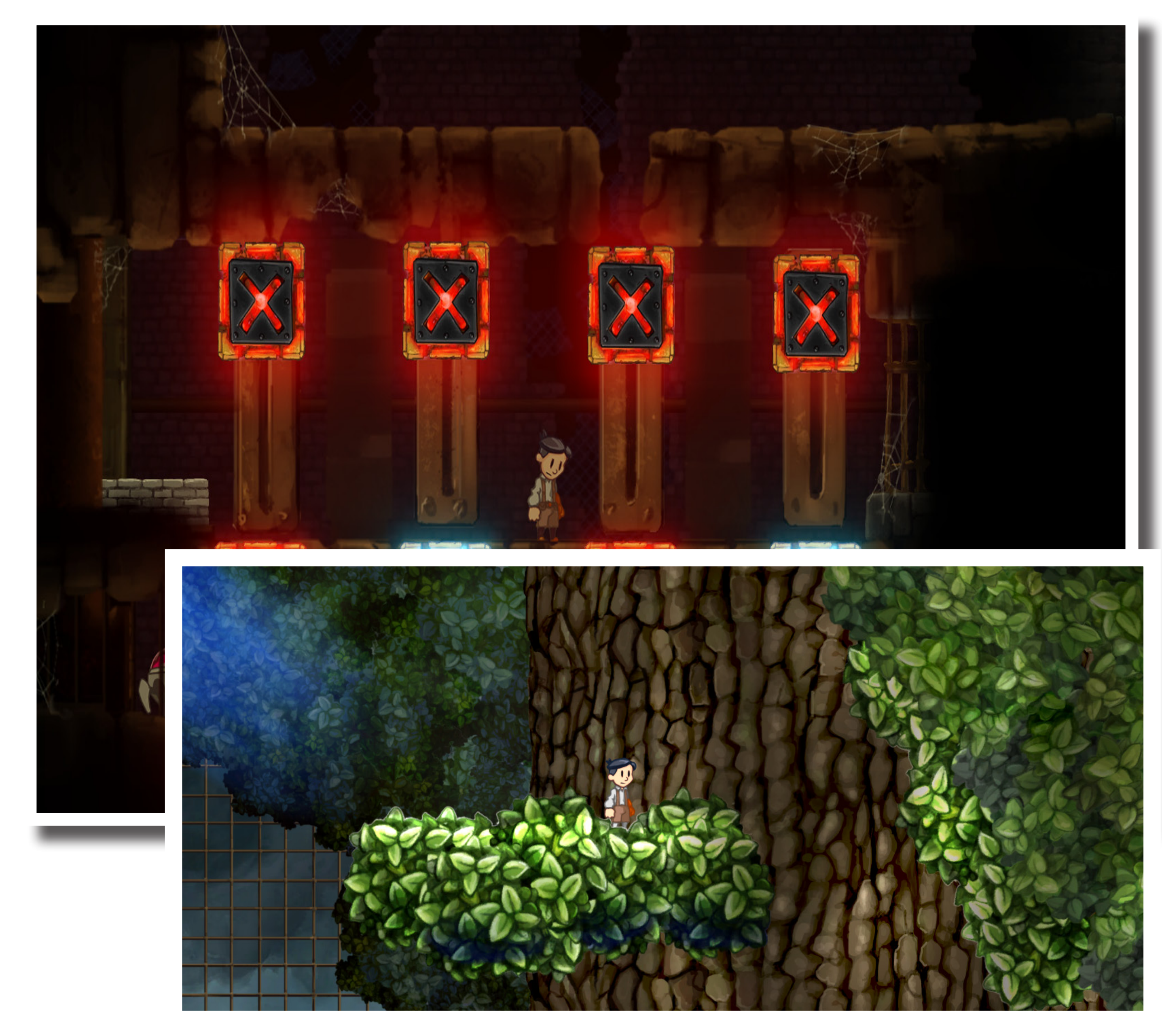



# INNOVADOR Y CON MECÁNICAS MUY INTERESANTES DENTRO DE UN GÉNERO HOY EN DÍA MUY OLVIDADO

**Al parecer aunque el género de las plataformas fue sobrexplotado hace unos cuantos años aún es posible sacar juegos de calidad y muy interesantes siempre que se tenga una gran idea creativa**

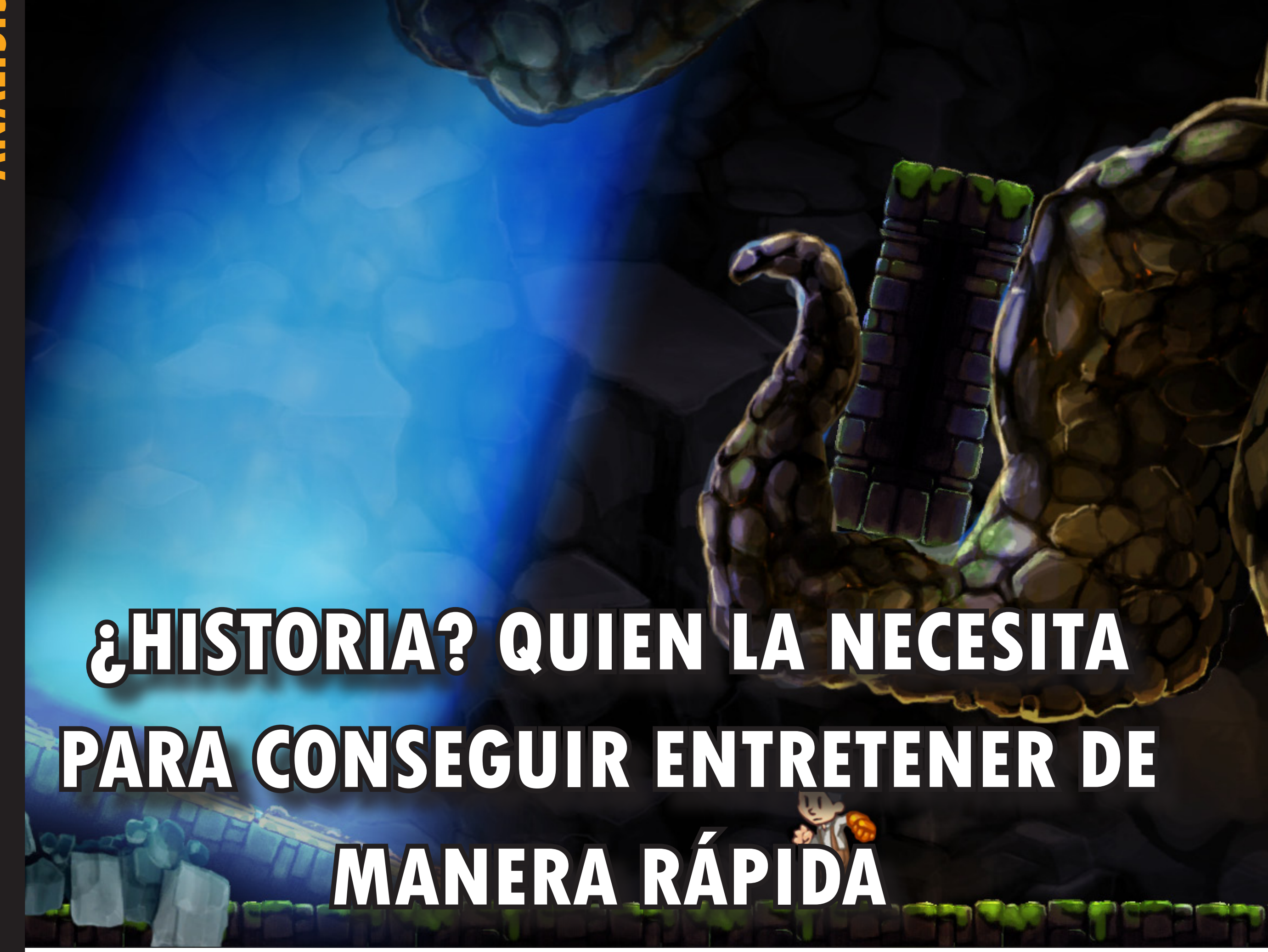
Este juego Teslagrad es un juego exclusivo de PC que salió hace ya un tiempo, para ser más exactos el día 13 de Diciembre del 2013. Creado por el pequeño estudio Noruego Rain Games este juego puede encontrarse a un precio de tan solo 10, un precio muy económico para lo que nos ofrece este juego.

Pasando a comentar su apartado jugable nos encontramos con que las bases del mismo son muy simples, siguiendo las mecánicas de la mayoría de los juegos plataformeros en 2 dimensiones, pero no tardaremos mucho en descubrir que nuestro pequeño compañero tiene más de un as en la manga en forma de artilugio. La parte más novedosa de



este juego respecto al resto y lo que a la vez lo hace tan especial es su acertadísimo y muy logrado uso del magnetismo. De ahí viene su nombre ya que el científico Tesla fue el padre del magnetismo. Y aunque parezca que si un juego entero repite simplemente las mecánicas magnéticas pueda llegar a cansar, ni mucho menos llega a ser así, ya que los puzzles son muy variados.

El juego contará por supuesto también con combates con los jefes finales de manera esporádica, los cuales serán fáciles de comprender, es decir sabremos en relativamente poco tiempo cual es la debilidad de nuestro enemigo pero no será tan fáciles de superar, debido a que nuestro pequeño Tesla es tan solo un niño y al menor golpe o caída estará fuera de combate. Esto nos obligará a tener que usar toda nuestra maña y llegar a dominar al máximo cada uno de sus movimientos ya que lo único con lo que cuenta nuestro protagonista para avanzar en su aventura y superar los numerosos peligros será su agilidad



# ¿HISTORIA? QUIEN LA NECESITA PARA CONSEGUIR ENTRETENER DE MANERA RÁPIDA

y sus artilugios. Entre los que se encuentra unas botas que nos permitirán teletransportarnos una muy corta distancia y sinceramente resulta ser uno de los objetos que hacen los puzzles más variados con saltos que debemos medir al máximo.

En cuanto a la historia es un concepto bastante simple ya que el propósito de este jugo no es contar una de esas historias que recordaremos durante toda nuestra vida si no que trata de entretener de manera rápida e inmediata, algo que consigue con creces. La historia simplemente será la de un niño que ve atacado el pueblo en el que vive por un grupo de hombres y por ello se ve obligado a correr sin rumbo para huir. En dicha huida llegará a la torre en la que pasaremos nuestras horas explorándola e intentando llegar lo más arriba que nos sea posible, ya que es de destacar que nuestro principal objetivo dentro del viaje es ascender cada vez más y más en la casi interminable torre central de la fábrica, desde la cual accederemos a las habitaciones laterales en las que se nos presentarás los retos a superar para seguir ascendiendo

Visualmente me ha gustado el aspecto que tiene el juego, creado enteramente

con el motor Unity, un motor que hoy en día es una de las mejores opciones para todos aquellos que queráis entrar en el mundo de los videojuegos y no queráis tener que gastaros ni un duro. Este motor se trata de una herramienta muy potente que a pesar de no llegar a la potencia de los grandes de la industria os permitirá hacer vuestros primeros pinitos y con gran esfuerzo y trabajo conseguir cosas tan vistosas como este Teslagrad. Los gráficos de este juego son de un estilo muy colorido y muy similar al típico estilo cartoon y le dan un aire muy ameno y agradable que me ha pare

GENERO: ARCADE

PLATAFORMAS: PS3, PSV, WIIU, PC

DISTRIBUIDORA: --

DESARROLLADORA: RAIN GAMES

12 www.pegi.info

**TESLAGRAD**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 8.0 |
| GRAFICOS | 9.0 |
| MUSICA | 8.3 |
| JUGABILIDAD | 9.0 |
| TRADUCCION | 10 |

NOTA 8.8

TESLAGRAD

REALIZADO POR PEDRO GARCIA

cido muy acogedor a lo largo de toda esta aventura. También he de mencionar que las animaciones del personaje me han parecido bastante logradas, algo difícil de conseguir pero totalmente esencial en los juegos en dos dimensiones para conseguir hacer olvidar al jugador que no existe la profundidad. Pasando a comentar los escenarios, quizá sea uno de los aspectos que llega a ser un poco repetitivo en cuanto a temática de los mismo ya que una gran parte de ellos se tratarán de zonas de una fábrica, pasando desde zona de transporte de material, hasta zonas a las que se llevan los cubos de residuos para fundirlos y convertirlos de nuevo en material útil, pero siempre bajo ambientes similares.

El apartado sonoro del juego es notable, con canciones que nos meterán cierta tensión en el cuerpo durante los combates contra jefes y a la vez canciones relajadas para las zonas de los puzzles y plataformas, aunque estas segundas debo decir que para mi gusto tienen un tono un poco bajo, llegando a pasar desapercibidas la mayoría de las veces. Simplemente consigue crear un ambiente acorde con cada situación del juego.

# CONCLUSIÓN

Teslagrad es una bella propuesta visual, con ideas realmente innovadoras en el campo de las plataformas de dos dimensiones y que además cuenta con un precio muy económico para lo que ofrece el juego que a pesar de no ser una superproducción divierte y en gran medida.




HASTA

20 €

DESCUENTO CON CREATIVE FUTURE

COIN UP

¿COMO CONSEGUIR LOS CUPONES?

Más info en el reportaje 'Mi maquinilla recreativa a medida'

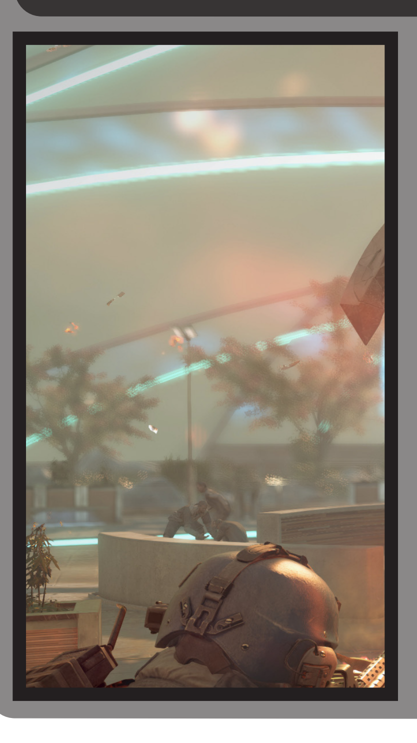
o en http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

# ALLGAME

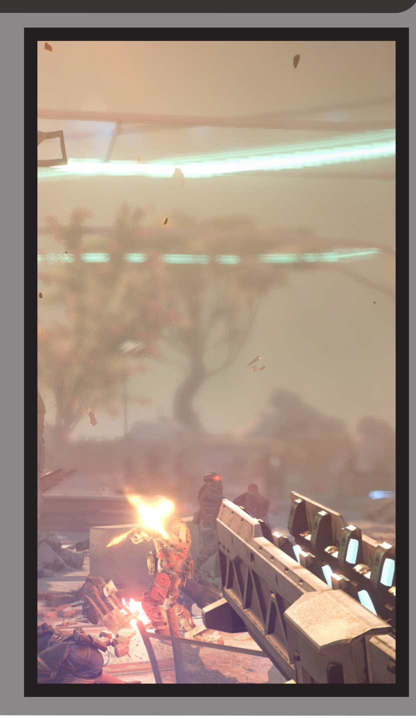
## KILLZONE: SHADOW FALL RECIBIRÁ EL MEJOR MODO COOPERATIVO ONLINE CON EL PACK INTERCEPTACIÓN

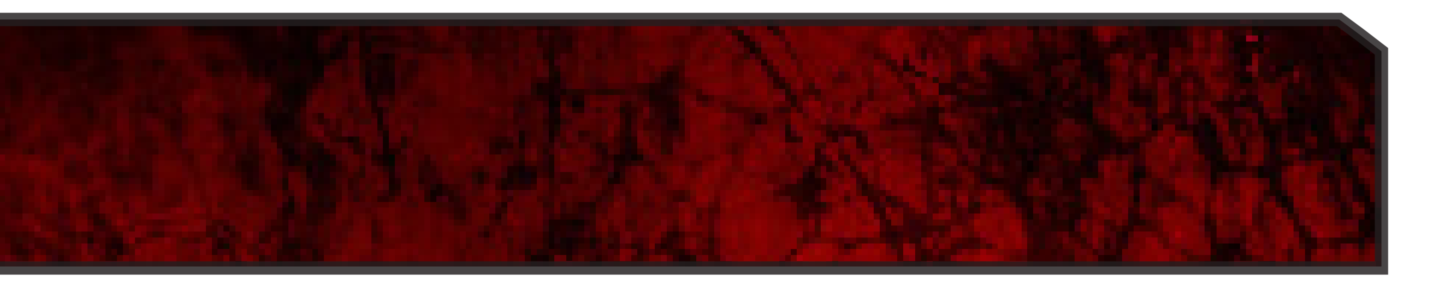
Killzone: Shadow Fall, uno de los títulos más potentes del catálogo de PlayStation 4, recibirá el próximo verano el Pack Interceptación, el segundo contenido descargable del Pase de Temporada que añadirá un nuevo modo cooperativo online para cuatro jugadores al título de Guerrilla Games.

Esta nueva expansión aportará, a parte de un modo cooperativo online, cuatro nuevos personajes y cuatro nuevos mapas inspirados en localizaciones del modo campaña, a los que se añadirán otros en el futuro. Además, todo se podrá disfrutar a 1080p y 30 frames por segundo. En el nuevo modo cooperativo, los jugadores formarán parte de un equipo de élite y cada uno tendrá un rol: Asalto, combate cuerpo a cuerpo; Tirador, combate a larga distancia; y los roles de apoyo de Médico y Táctico.









## OS TRAEMOS LA LISTA DE LOS TÍTULOS MÁS VENDIDOS EN EL MES DE ABRIL

**AEVI, la Asociación Española de Videojuegos ha publicado la lista con los títulos más vendidos en el mes de Abril, y aquí os la mostramos:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GRAND THEFT AUTO V | PS3 |
| 2 | ANIMAL CROSSING: NEW LEAF | NINTENDO 3DS |
| 3 | DIABLO III: REAPER OF SOULS | WINDOWS |
| 4 | INFAMOUS: SECOND SON | PS4 |
| 5 | CALL OF DUTY: GHOSTS | PS3 |
| 6 | FIFA 14 | PS4 |
| 7 | INAZUMA ELEVEN 3: LA AMENAZA DEL OGRO | NINTENDO 3DS |
| 8 | FIFA 14 (MOVE) | PS3 |
| 9 | JUST DANCE 2014 | WII |
| 10 | FAR CRY 3 ESSENTIALS | PS3 |



# ¡SIETE NUEVOS TORNEOS EN LÍNEA PARA POKÉMON!




La serie de torneos mundiales proporciona numerosas oportunidades a nuevos y experimentados competidores Pokémon para combatir contra otros en línea. Algunos eventos incluso recompensan a los mejores jugadores con Championship Points, que cuentan para conseguir una invitación para el Campeonato Mundial Pokémon 2014, que tendrá lugar el 16 y 17 de agosto en Washington D.C.

Los periodos de registro para la Copa Superveloz: Combates Individuales y el Desafío Internacional de junio de 2014 concluirán muy pronto. Los jugadores pueden visitar Pokemon.es y Pokémon Global Link (Pokemon.es/PGL) para conseguir más información sobre todos los Torneos en Línea que serán publicados próximamente, incluidas sus reglas. Todos los combates de los Torneos en Línea se realizan en los juegos de Pokémon X o Pokémon Y para las consolas de la familia Nintendo 3DS.

JFR 2014

MMM...,CREO QUE AL FINAL ME VA A GUSTAR ESTE SPIN-OFF...

JFRteam@gmail.com
Twitter: @JFRteam
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

# INCREÍBLE BROMA PARA PROMOCIONAR WATCH DOGS

El pasado Viernes 16 de Mayo Ubisoft sorprendió publicando un video en el que llevaban el juego Watch Dogs a la vida real para promocionarlo. Aquí podéis ver el video íntegramente por si aún no lo habéis hecho, no os lo perdáis que no tiene desperdicio: http://watchdogs.com/stunt

Que opináis, ¿os lo hubieseis creído también si fueseis vosotros los implicados?



# PREPÁRATE PARA DESCUBRIR "HALO 5: GUARDIANS", EL NUEVO CAPÍTULO DE LA SAGA "HALO" PARA XBOX ONE




Microsoft y 343 Industries han anunciado el lanzamiento de "Halo 5: Guardians", el nuevo capítulo de la galardonada y exitosa franquicia "Halo", exclusiva para Xbox. Este título, que ha sido diseñado desde cero para aprovechar la potencia de la nueva generación, estará disponible en exclusiva en Xbox One en otoño de 2015.

Según ha explicado Bonnie Ross, "Halo 5: Guardians" va mucho más allá de "Halo 4", tanto a nivel de contenido como a nivel técnico, gracias al uso de nuevo motor mucho más potente. "Con este juego esperamos demostrar el talento, conocimiento y habilidades del equipo de 343 Industries e incorporar todo lo que aprendimos sobre tecnología, estética y rendimiento con "Halo 4". Y lo que es más importante, queremos hacer de él un título que acoja a toda la comunidad de jugadores que aman la esencia de "Halo" y su ilimitado potencial".

# EL SALÓN DEL CÓMIC CONSOLIDA LA CIFRA DE 106.000 VISITANTES EN SU EDICIÓN MÁS GUERRERA

El 32 Salón Internacional del Cómic de Barcelona, organizado por FICOMIC, cerró el pasado Domingo 18 de mayo sus puertas habiendo recibido 106.000 visitantes. La cifra final consolida el impacto del certamen. “Una cifra de visitantes muy importante cuando se tuvo que competir con el fútbol la tarde del sábado”, ha señalado Carles Santamaria, director del Salón del Cómic y deFICOMIC

Santamaria ha asegurado que, desde la organización, “estamos satisfechos por la gran participación de público en las actividades en una edición que ha batido récord de espacio. La macro exposición Cómics en guerra, con 554 ilustraciones originales que incluía escenografías de recreación histórica, ha tenido una gran repercusión. Seguiremos trabajando en una programación variada que satisfaga tanto a los aficionados como al público en general” FICOMIC ya está trabajando en el XX Salón del Manga de Barcelona que se celebrará del jueves 30 de octubre al domingo 2 de noviembre de 2014 en Fira Barcelona Montjuïc.



## LA ETERNA DISPUTA POR LA SUPREMACÍA DEL PUÑO DE HIERRO RECIBE UNA GRAN ACTUALIZACIÓN



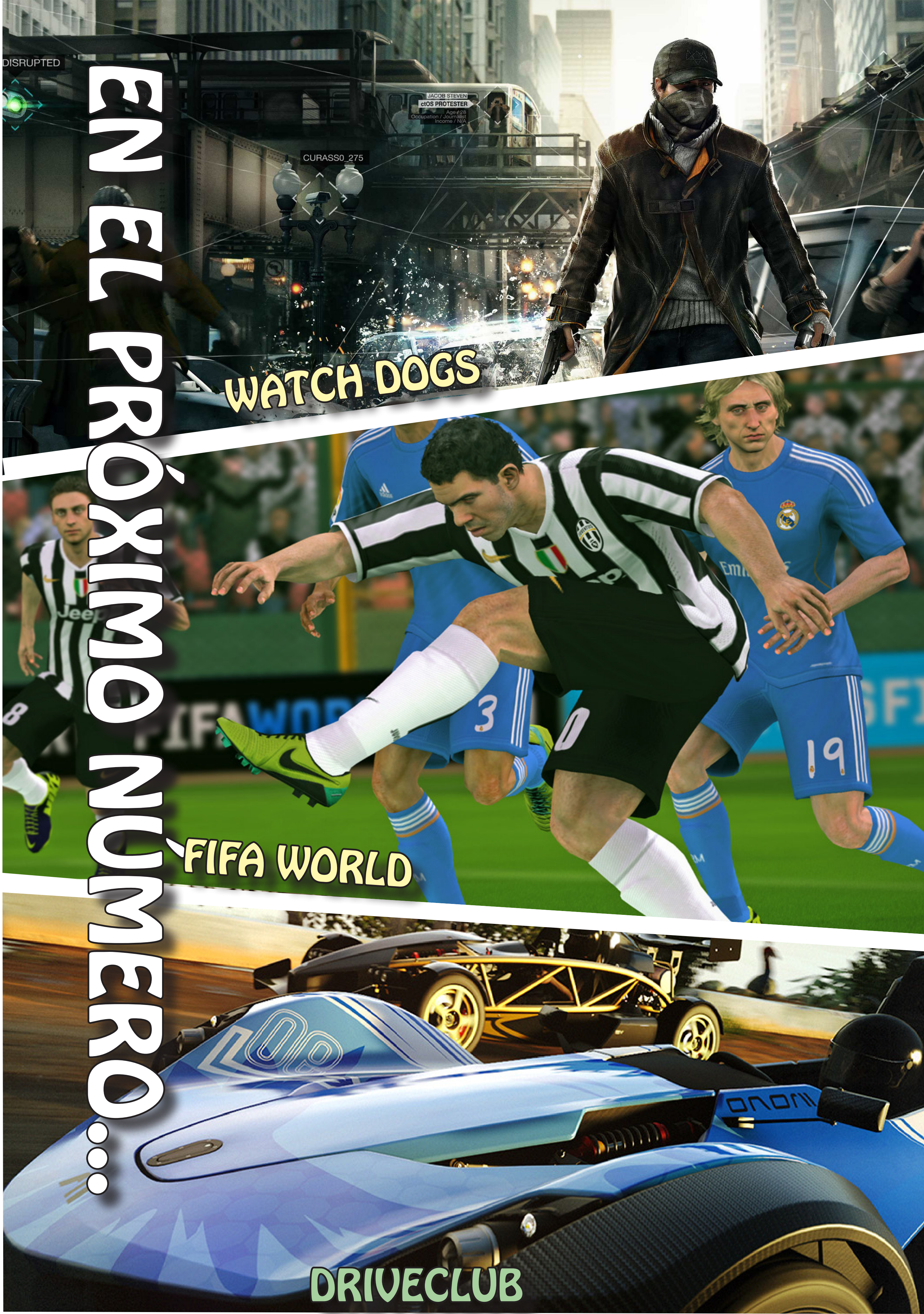

**TEKKEN CARD TOURNAMENT, el revolucionario juego gratuito multiplataforma de lucha por cartas de BANDAI NAMCO Games, ha recibido un fuerte impulso.**
**El listado de nuevas características y contenidos de TEKKEN CARD TOURNAMENT 2.0 es el siguiente:**

**Regresa Hwoarang (como modelo 3D y como carta), con nuevos y fantásticos efectos además de dos nuevas texturas para la piel y más de 12 objetos para cada personaje, así como un visor del personaje y una nueva tienda. Respecto al equipo, ahora aparece la descripción, el icono y estadísticas. También tendremos potenciadores de equipo: 32 objetos especiales diferentes que otorgarán bonificaciones a cada uno de tus compañeros de equipo.**

# KONAMI MUESTRA LA GAMA DE ARTÍCULOS PROMOCIONALES METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES



La gama incluye una serie de camisetas y chalecos con el logo de la unidad FOX del juego, además de mostrar diseños de arte, incluyendo la icónica imagen de Big Boss de Yoji Shinkawa. También habrá artículos de la unidad XOF y otros logotipos relacionados con la marca: http://eu.levelupwear.com/metal-gear-solid-v-ground-zeroes Por otro lado Insert Coin estrena una colección de camisetas, polos, camisas, camisetas sin mangas, sudaderas, mallas, gorros y guantes basados en el juego de KONAMI. Los diseños están siendo finalizados, y se darán a conocer y estarán disponibles para reserva en junio: www.insertcoinclothing.com. Y por último GB Eye creará series de carteles de alta calidad con imágenes de METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES. La primera serie contará con la imagen icónica de Big Boss y Kaz Miller, y estará disponible en toda Europa, con más diseños en el futuro: www.gbposters.com


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DISRUPTED
JACOB STEVEN
ctOS PROTESTER
CURASS0_275
WATCH DOGS
FIFA WORLD
DRIVECLUB


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN